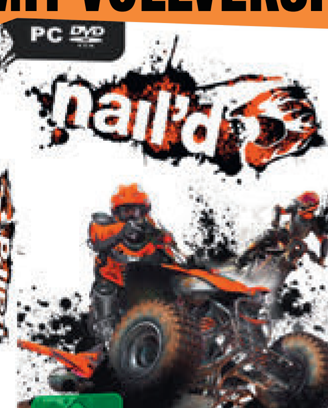
PC Games

Wissen, was gespielt wird

Plus Gratis-Heft: Gamescom-Guide!



MIT VOLLVERSION AUF DVD



NAIL'D

ERSTMALS AUF HEFT-DVD

SPIEL-AUS 2010

Action-Racer mit Top-Grafik und coolen Stunts

+ TOP-VIDEOS

Batman: Arkham City, Guild Wars 2, L.A. Noire

ARMA 2 FREE

Realistischer Mehrspieler-Shooter mit Missions-Editor

+ VIDEO

DRITTE FRAKTION ENTHÜLLT

ANNO 2070

Exklusiver Studiobesuch: Neues Interface, bessere Forschung & Unterwasser-Städte

SPECIALS AUF 13 SEITEN

FREE2PLAY-SENSATION

Diese Mega-Hits sind nun Gratisspiele!

25 JAHRE BETHESDA

Die Historie der Elder-Scrolls-Macher

EXKLUSIV IN PC GAMES

DISHONORED

Assassin's Creed aus der Ego-Ansicht: Erste Bilder und Informationen zu Bethesdas neuer Action-Hoffnung





08/11 | € 5,50

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

www.pcgames.de

EDITORIAL

Generation Kostenlos


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

FREITAG | 24. Juni 2011

„Es gibt keinen Haken! Spielen Sie, so viel Sie wollen, so lange Sie möchten!" – Valve gibt sich auf der Steam-Website alle Mühe, etwaige Bedenken zu zerstreuen. Es klingt unglaublich: Der geniale Multiplayer-Shooter **Team Fortress 2** (bis dahin Teil der **Half-Life 2 Orange Box**) ist ab heute gratis online spielbar, ein integrierter Shop verkauft Extras. Und es wird nicht die einzige Ankündigung dieser Art bleiben: Wenige Tage später vermeldet Blizzard, dass **World of Warcraft** nun bis Level 20 (von insgesamt 85) kostenlos ausprobiert werden kann. Für die Redaktion Anlass genug, die Flut an Gratis-Neuauflagen einst teurer Spiele unter die Lupe zu nehmen. Das große Special startet ab Seite 112.

MITTWOCH | 29. Juni 2011

Den Strategiefans dürfte die magere Messeausbeute der E3 einen kalten Schauer über den Rücken gejagt haben. Wo sind nur all die Echtzeitstrategiespiele, neue **Total Wars**, schöne Aufbauspiele? Glücklicherweise können wir Entwarnung vermelden: Es gibt sie noch! In dieser Ausgabe erwartet Sie ein Ausblick auf **Anno 2070** (Titelstory ab Seite 18), **Might & Magic: Heroes 6**, **Tropico 4** und **End of Nations**. Und für die Testrubrik hat unser Oberstratege Stefan Weiß mit **Panzer Corps** (Seite 104) einen echten Geheimtipp ausgegraben, den Sie beim Spielehändler um die Ecke vergeblich suchen werden.

MITTWOCH | 6. Juli 2011

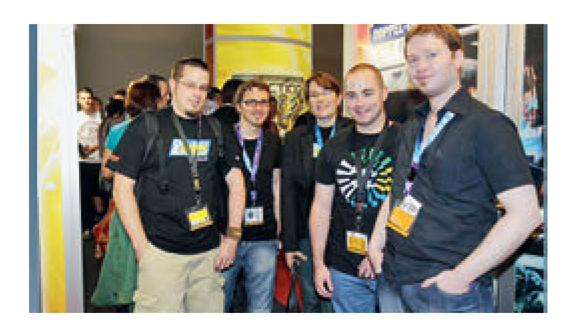
Mods zu Spielen wie **GTA 4**, **Half-Life 2**, **Dragon Age** & Co. erfreuen sich bei den PC-Games-Lesern allergrößter Beliebtheit. Doch viele Mods haben ihre Tücken und sind erklärungsbedürftig. Und das benötigt entsprechend Platz – Platz, den wir den Mods ab sofort in der PC Games Extended einräumen. In vielen Fällen können wir Mods, Updates und Tools auch gleich auf der zweiten Extended-DVD anbieten – zum Sofort-Loslegen.

DONNERSTAG | 14. Juli 2011

Nach Schwergewichten wie **Two Worlds**, **Titan Quest**, **Company of Heroes** und **Rome: Total War** haben sich viele Leser ein zünftiges Rennspiel als Vollversion gewünscht. Durch eine glückliche Fügung können wir Ihnen diesen Wunsch schneller erfüllen, als gedacht. Und „schnell" ist das richtige Stichwort, denn auf der Heft-DVD erwartet Sie mit dem erst im November erschienenen **Nail'd** von Techland (**Call of Juarez**) ein wahrer Geschwindigkeitsrausch.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT – LIVE



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Vom 17. bis zum 21. August steht das Kölner Messegelände im Zeichen der Gamescom. Wie im Vorjahr (siehe Foto) sind natürlich auch diesmal die PC-Games-Redakteure vor Ort. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen und mit Ihnen fachzusimpeln. Treffpunkt: Donnerstag und Freitag, jeweils 15 Uhr am COMPUTEC-Stand (Halle 8, C038).

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 08/11

AKTUELLES
ab Seite 10

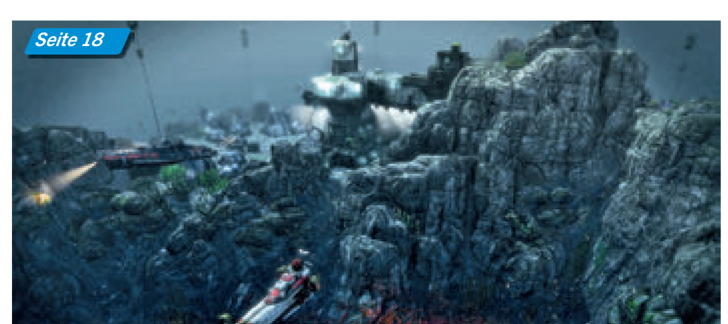
HARDWARE
ab Seite 129

THEMA

MAGAZIN
ab Seite 112

SERVICE

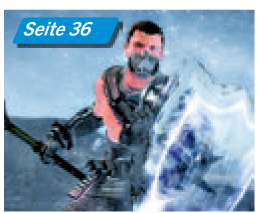
VORSCHAU
ab Seite 16



ANNO 2070
Endlich Infos zur neuen Fraktion im Spiel und erste Unterwasser-Bilder – das neue **Anno** trumpft mit etlichen Überraschungen auf!



DISHONORED
Düster, spannend und abwechslungsreich präsentiert sich das Action-Adventure aus dem Hause Bethesda. Wir waren von der gezeigten Version beeindruckt!



GUILD WARS 2
Zu Besuch bei Arenanet in Hamburg: Auf dem Programm stand ein Instanzbesuch im verfluchten Ascalon. Mit vielen neuen Screenshots und Infos zur MMORPG-Hoffnung 2012.



FIFA 12 VS. PES 2012
Der Kampf um den Titel – welches der beiden Fußballspiele in diesem Jahr die Nase vorn hat? Unsere Vorschau verrät es Ihnen!



L.A. NOIRE
Jubelschreie in der Redaktion: Der bislang exklusive Konsolentitel kommt nun doch für den PC. Freuen Sie sich auf eine Detektivgeschichte der ganz besonderen Art.



DRIVER: SAN FRANCISCO
Das Arcade-Rennspiel überrascht mit elf (!) ausgefallenen Mehrspieler-Modi, in die wir selbst reinspielen durften.

VORSCHAU

TEST

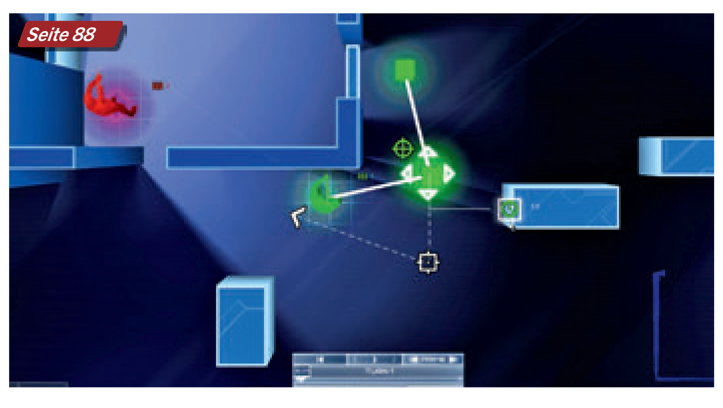
ab Seite 84



Seite 86

BACK TO THE FUTURE: THE GAME

In den Achtzigern waren die Filmfiguren Marty McFly und Doc Brown aus **Zurück in die Zukunft** wahre Kultfiguren. In der gleichnamigen Spielumsetzung reicht es nicht ganz zum Kultstatus, wie unser Test verrät.



Seite 88

FROZEN SYNAPSE

Grafisch so schlicht wie ein Ladebalken, punktet das moderne Taktikspiel dafür mit erstklassigem Inhalt. Unser Test erklärt, warum die Indie-Szene um einen weiteren Hit reicher ist.



Seite 90

SUPER STREET FIGHTER 4: ARCADE EDITION

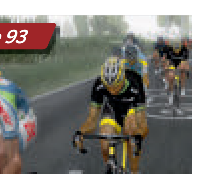
In Sachen Prügelspiel am PC einfach ungeschlagen – Capcom landet erneut einen Hit.



Seite 92

VIRTUA TENNIS 4

Das arcadelastige Gameplay bietet Solo-Spielern zu wenig Anspruch; dafür macht der Mehrspielermodus richtig Spaß.



Seite 93

TOUR DE FRANCE 2011

Wer gewinnt das Gelbe Trikot? Bei diesem Sportspiel haben Sie das selbst in der Hand, doch macht das auch Spaß?



Seite 94

ALICE: MADNESS RETURNS

Faszinierend, düster und doch eintönig – in McGee's zweitem **Alice**-Abenteuer geht Stil über Substanz.



Seite 98

HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES, TEIL 2

Besiegen Sie im offiziellen Spiel zum letzten Potter-Film den fiesen Lord Voldemort.



Seite 100

PRIDE OF NATIONS

Staubtrockene Präsentation und ein Gameplay so zäh wie Leder. Das Strategieschwergewicht schafft es kaum, Spielspaß zu vermitteln.



Seite 101

FEAR 3 (MEHRSPIELER-NACHTEST)

Koop-Kampagne und Online-Spielmodi überzeugen, die technischen Mängel weniger.



Seite 102

CARS 2

Kindgerecht, knuffig und witzig gemacht. Doch warum gibt nur einen Splitscreen-Modus für Mehrspielerpartien? Da wäre mehr drin gewesen!



Seite 104

PANZER CORPS: WEHRMACHT

Die Neuauflage des Klassikers **Panzer General** ist unsere Empfehlung für alle Rundenstrategieliebhaber in diesem Monat!



Seite 106

AIR CONFLICTS

Die nett gedachte Mischung aus Arcade, Action und Simulation mit Story-Modus sorgt nicht gerade für Begeisterungsstürme.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Nail'd



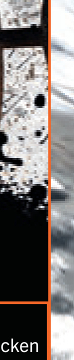
AUF DVD
• Video zum Spiel

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Vier fesselnde Spielmodi: Rennen, Stunt-Herausforderungen, Checkpoint-Rennen und Fahren gegen die Zeit
- Verschiedenste Rennstrecken in vier Gebieten: Arizona, der Yosemite-Nationalpark in Kalifornien, Griechenland und die Anden
- Rasantes Gameplay dank intensiven Geschwindigkeitsgefühls, atemberaubender Sprünge und abwechslungsreich gestalteter Strecken
- Unkomplizierte Bedienung, einfacher Einstieg
- Mehrspielermodus mit Netzwerk- und Online-Option
- Viele Anpassungsmöglichkeiten für Quads, Motorräder und Fahrer



KUNSTFLIEGEN
In **Nail'd** verbringen Sie viel Zeit damit, über Abgründe zu springen. Um auf Kurs zu bleiben oder die gegnerischen Fahrer auszuschalten, beeinflussen Sie die Flugbahn durch gezieltes Lenken. Passen Sie aber auf umgestürzte Baumstämme oder Felsvorsprünge auf!





WELTREISE
Das Spiel versetzt Sie auf 16 Strecken in vier abwechslungsreiche Landstriche – ins staubige Arizona, in die Wälder des Yosemite-Nationalparks in Kalifornien, an die griechische Mittelmeerküste und auf verschneite Strecken in den Anden.



BRENNENDE REIFEN
Nicht an Ihrem Fahrzeug, sondern in der Luft befinden sich diese Ringe. Wenn Sie solche Tore passieren, zählt dies als einer der Tricks, deren Ausführung Ihre Boost-Leiste auffüllt. Nutzen Sie den Boost, um für kurze Zeit mit erhöhter Geschwindigkeit zu fahren. Zögern Sie daher nicht, diese Stunts auszuführen.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der Heft-DVD in Ihr Laufwerk ein.
- Rufen Sie das DVD-Menü auf.
- Installieren Sie die Vollversion über das Menü.
- Während der Installation werden Sie aufgefordert, die dem Heft beigelegte Seriennummer einzugeben.
- **Wichtig:** Starten Sie nicht das Setup-Programm aus dem Installationsordner.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- CPU: Pentium 4 3,2 GHz/Athlon 64 3500+
- Arbeitsspeicher: 1 GB für Windows XP/2 GB für Windows Vista/7
- Grafikkarte: Direct-X-10-kompatibel mit 256 MB Grafikspeicher/Direct-X-9-kompatibel mit Shader-Modell 3.0
- Benötigter Festplattenspeicher: 4 Gigabyte

Die Seriennummer des Spiels finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75!

Tipps und Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.

RASANTE KAMPAGNE
In der Einzelspieler-Kampagne absolvieren Sie Rennen in den Modi „Normales Rennen“, „Stuntherausforderung“ und „Zeitherausforderung“. Dabei kämpfen Sie sich nacheinander durch mehrere Ligen, bis Sie das große Finale erreichen. Wenn Sie die Karriere siegreich beenden, starten Sie im Mehrspielermodus auf einer höheren Stufe als normalerweise.

SPRITZIG
Wenn Sie schnell genug durch Pfützen oder über dreckige Streckenabschnitte fahren, landen Wasser- oder Dreckspritzer auf Ihrem Bildschirm und nehmen Ihnen für kurze Zeit die Sicht. Solch optische Spielereien tragen zur Atmosphäre bei, stellen für das Spielziel, nämlich Rennen zu gewinnen, aber ein Hindernis dar, da Sie das Geschehen kurzzeitig schlecht verfolgen können.





BEEILUNG!
In Zeitherausforderungen fahren Sie alleine, müssen aber verschiedene auf den Rennstrecken verteilte Checkpoints vor Ablauf eines Zeitlimits durchfahren. Die verbleibenden Sekunden zeigt Ihnen das Spiel am oberen Bildschirmrand an. Häufiger Einsatz des Boosts und gute Streckenkenntnis sind hier Pflicht, um als Erster die Ziellinie zu überqueren.

Gratisspiele auf der Heft-DVD

Mit dieser Ausgabe erhalten Sie mit **Arma 2 Free** den Free2Play-Ableger der bekannten Militärsimulation **Armed Assault** sowie das kostenlose Onlinespiel **Martial Empires**.

Arma 2 Free

Arma 2 (**Armed Assault 2**) ist eine der realistischsten Militärsimulationen auf dem Markt. Als Soldat versuchen Sie, gegen eine Vielzahl von Gegnern zu überstehen, was Ihnen nur mit taktischem Geschick und viel Vorsicht gelingen wird. Draufgänger haben in diesem Taktik-Shooter keine Chance. Diese kostenlose Version (Free2Play) von **Arma 2** enthält zwar keine Einzelspieler-Kampagne und ermöglicht nicht die höchsten Grafikeinstellungen, doch bietet Ihnen im Mehrspieler-Modus viel Spielspaß und einen große Herausforderung.

- Sechs stark unterschiedliche Fraktionen
- Sieben Missionstypen und Spielmodi, wie etwa das bekannte „Deathmatch" oder der „Bürgerkrieg", bei dem Sie mit Ihren Freunden oder KI-Kameraden gegen eine feindliche Fraktion antreten
- Mehr als 300 verschiedene Einheiten, Waffen und Fahrzeuge
- Umfangreicher Editor zum Erstellen eigener Missionen
- Komplett kostenlos, es gibt keinerlei Bezahl-Inhalte.
- Die benötigte Seriennummer erhalten Sie während der Installation online. Bitte beachten Sie die Readme auf der DVD!





Martial Empires

Martial Empires: Katastrope von Babylon ist ein kostenloses Online-Rollenspiel, in dem Sie um die Freiheit der Völker auf den Kontinenten von Neha kämpfen. Sie wählen, ob Sie als Jägerin den Mord an Ihrer Mutter rächen, als Krieger dem Imperator auf eine geheime Mission folgen oder sich lieber als mächtiger Magier ins Abenteuer stürzen. Mit **Martial Empires** erleben Sie eine faszinierende Welt voller Herausforderungen und Gefahren.

- Drei Klassen (Magier, Krieger, Jäger)
- Jede Klasse mit drei Waffentypen und jeweils eigenen Skills sowie passiven Fertigkeiten
- Individuelle Charakterentwicklung
- Rüstungsteile, Waffen und Schmuckstücke können durch Verwendung von Blutsteinen verzaubert werden.



HARD RESET

Debütwerk des polnischen Entwicklerstudios setzt auf Cyberpunk

Als „Hard Reset“ bezeichnet man üblicherweise den gewaltsamen Neustart eines PCs, Smartphones oder anderen technischen Geräts – also Strom aus und wieder an anstatt „sanften“ Herunterfahrens. Bezogen auf das gleichnamige Spiel bedeutet das vermutlich: den Robotern, die in dieser finsteren Zukunftsvision die Weltherrschaft übernommen haben, den Saft abdrehen und das Zepter aus der Hand reißen.

Das Erstlingswerk des polnischen Studios Flying Wild Hog, das sich aus ehemaligen **Bulletstorm**-, **Painkiller**-, **Witcher 2**- und **Sniper: Ghost Warrior**-Entwicklern zusammensetzt, bedient sich kräftig aus dem bunten Topf des Cyberpunk, wirkt aber wie ein typischer Ego-Shooter im Science-Fiction-Kleid. Das Spiel wird von der proprietären Road-Hog-Engine angetrieben, deren Entwicklung wohl so teuer gewesen sein muss, dass sie sich nur über den Einsatz in mehreren Titeln aus dem Hause Flying Wild Hog lohnen dürfte.

Ungewöhnlich: Obwohl das PC-exklusive **Hard Reset** jetzt erst angekündigt wurde, soll es schon im September erhältlich sein – wir dürfen also wohl in den kommenden Wochen mit viel mehr Informationen zu diesem Titel rechnen. ❑

Info: http://hardresetgame.com



FINSTERE AUSSICHTEN | Die Stadt Bezoar ist die letzte Festung im verzweifelten Kampf der Menschen gegen die feindseligen Roboter. Sollte die Stadt fallen, droht eine brutale Herrschaft der Maschinen.



DAS KENN ICH DOCH! | Das als „dunkle Science-Fiction“ beschriebene Setting erinnert unter anderem an **Blade Runner**, **Matrix** und **Deus Ex**.



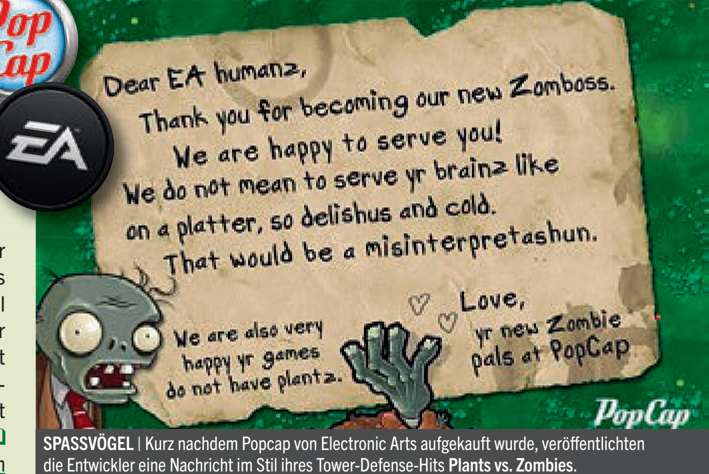
VIEL FEIND, VIEL EHR' | Protagonist Major Fletcher steht Andeutungen zufolge den Robotern und einer zweiten, noch unbekannten Bedrohung gegenüber.

POPCAP

EA kauft Plants-vs.-Zombies-Macher

Mitte Juli bestätigten sich die monatelang kursierenden Übernahmegerüchte über Entwickler Popcap (**Plants vs. Zombies**, **Zuma** oder **Bejeweled**): Electronic Arts schlug zu. Die Übernahme hat ein maximales Volumen von 1,3 Milliarden US-Dollar. Electronic Arts leistete eine Zahlung in Höhe von 650 Millionen US-Dollar, weitere 100 Millionen wurden in Aktien verrechnet. Darüber hinaus existiert eine 550 Millionen US-Dollar umfassende sogenannte Earn-Out-Vereinbarung bis zum Jahr 2013. Das Geld wird je nach Betriebsergebnis ausgezahlt. Laut Barry Cottle, General Manager von EA Interactive, habe man einen Businessplan aufgesetzt, der Erfolg verspreche. Auch Popcap zeigt sich in einer Stellungnahme erfreut über die getroffenen Vereinbarungen. EA erhofft sich von der Übernahme offenbar einen deutlichen Schub in Sachen Online-Erlöse – denn bislang läuft der Mega-Publisher in diesem Marktsegment der Konkurrenz hinterher. ❑

Info: www.popcap.com



SPASSVÖGEL | Kurz nachdem Popcap von Electronic Arts aufgekauft wurde, veröffentlichten die Entwickler eine Nachricht im Stil ihres Tower-Defense-Hits **Plants vs. Zombies**.

STRONGHOLD 3

Neuer Publisher und exklusive Inhalte für Deutschland

Anfang Juli überraschte uns folgende Meldung: THQ wird **Stronghold 3** herausbringen. Das war unvorhersehbar, da die bisherigen Spiele der Strategiespiel-Reihe von 2k Games an den Mann gebracht wurden. Gründe für den Publisherwechsel sind bisher nicht bekannt. Im Herbst soll **Stronghold 3** hierzulande erscheinen und neben einer Einzelspielerkampagne auch diverse Mehrspielermodi für bis zu acht Spieler bieten. Die Version für Deutschland, Österreich und die Schweiz enthält im Vergleich zu den internationalen Varianten eine exklusive Festung: die Marksburg. Diese steht auf einer Hügelspitze über der Stadt Braubach. Die Burg ist vor allem deshalb bekannt, weil sie die einzige Festung im deutschen Mittelrhein-Gebiet ist, die niemals zerstört wurde. Sie wurde im Jahr 1117 erbaut und im Laufe der Zeit zunehmend verstärkt. Der Legende nach galt die Burg als nahezu unzerstörbar. ❑

Info: www.stronghold3.com



UNEINNEHMBAR | Die **Stronghold**-Reihe spielt im Mittelalter und rückt den Kampf um Burgen in den Mittelpunkt – inklusive Belagerungen.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Namco Bandai verklagt CD Projekt

Namco Bandai ist bekanntermaßen der europäische Publisher von **The Witcher 2: Assassins of Kings** – zumindest was die PC-Fassung betrifft. Die erst zur E3 angekündigte Xbox-360-Version des Rollenspiels wird hingegen von THQ vertrieben. Und das passt Namco Bandai gar nicht: Der Publisher wirft den Entwicklern vor, mit dem THQ-Auftrag einen bestehenden Vertrag gebrochen zu haben. CD Projekt hingegen sieht das Ganze etwas lockerer. „Der Vertrag, den wir im vergangenen Jahr unterzeichnet haben, betraf lediglich die Distribution der PC-Version von **The Witcher 2**. Die Passagen im Papier sind eindeutig“, so Adam Kicinski, Chef von CD Projekt RED. Von Namco Bandai gibt es bislang keine Stellungnahme zu dem Thema. Ob künftige DLCs, Add-ons oder sogar ein **The Witcher 3** wieder von Namco Bandai vertrieben werden, dürfte also fraglich sein. ❑

Info: www.thewitcher.com



PC GAMES PODCAST

Seit zwei Jahren erfolgreich auf Sendung!

Vor zwei Jahren und vor über 100 Folgen fing es an und inzwischen haben wir eine treue Hörerschaft, die jede Woche gebannt lauscht: Der PC-Games-Podcast verbindet Albernheiten mit exklusiven Informationen zu Spielen der Zukunft, Einblicke in den Testalltag, Hintergrundinformationen zu Messen und Trends sowie interessante Gäste, seien es die Jungs von Crytek, Deck 13, Kalypso oder Obsidian Entertainment.

Wer bis jetzt noch nie von unserem Podcast gehört hat, sollte also schleunigst auf unsere Webseite www.pcgames.de surfen oder sich das Audio-File über iTunes herunterladen. Auch auf Facebook sind wir zu finden, treten Sie einfach unserer Gruppe „PC Games Podcast – Hören, was gespielt wird“ bei und wer weiß, vielleicht nehmen dann auch Sie bald an einem der nächsten Gewinnspiele teil, die wir hin und wieder im Podcast veranstalten. ❑

Info: www.pcgames.de/go/podcast



REDAKTEURE ZUM ANFASSEN | Im PC Games Podcast erleben Sie die Redakteure und ihre ungefilterte Meinung in ungezwungener Atmosphäre.

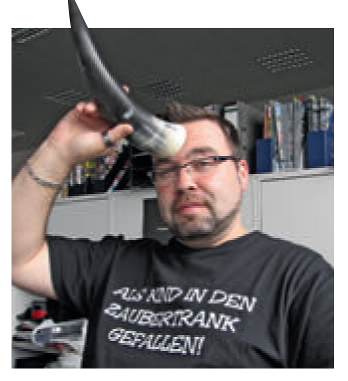
Thorsten Küchler

„Rockstar: Zum Erfolg verdammt!“

GTA 4, **Red Dead Redemption**, **L. A. Noire**: An der enorm hohen Qualität der Rockstar-Spiele kann es keinen Zweifel geben. Und dennoch mache ich mir Sorgen um die extravagante Kultfirma! Während andere Publisher jedes Jahr gleich mehrere Titel auf den Markt bringen, veröffentlicht Rockstar gerade mal ein Spiel pro Software-Saison – und das birgt ein enormes Risiko. Denn durch diese Release-Politik ist man zum Erfolg förmlich verdammt: Ein einziger Flop könnte das Aus bedeuten! Zudem hinterlässt die Art und Weise, wie Rockstar seine Titel produziert, regelmäßig verbrannte Erde. Zuerst der Skandal um die Arbeitsbedingungen bei den **Red Dead Redemption**-Machern, nun der Zoff mit Team Bondi (siehe Meldung auf Seite 13). Klar, das Produzieren moderner Software ist kein Zuckerschlecken – aber muss es denn gleich so ruppig zugehen? Irgendwie hat man als Spieler ja doch den romantischen Wunsch, dass die Entwickler mit Spaß und Freude bei der Sache sind. Stattdessen ist es offenbar so, dass die genialen Houser-Brüder (also die Chefs von Rockstar) am Ende der Entwicklungszeit eines jeden Titels noch mal große Teile optimieren oder gar über den Haufen werfen lassen. Und das sorgt zwar für grandiose Spiele, ist aber enorm kräftezehrend – das muss doch auch anders gehen?!

HORN DES MONATS*

MARC BREHME



Der Andrang auf unsere Schäm-Trophäe war in diesem Monat groß. Unter mehreren Bewerbern hat Mod-Experte Marc Brehme das Rennen gemacht. Mit dem Satz „Also düsen Sie zur Anlage und wollen sich als Text-Subjekt zur Verfügung stellen“ gewann er unsere Herzen und schallendes Gelächter. Wir haben hier im Verlag ja eine Menge Text-Subjekte (oder sind das Objekte?), aber gemeint war hier sicherlich ein Test-Subjekt. Oder ist das auch ein Objekt? Wir verleihen neben Subjekt und Objekt noch ein Prädikat, nämlich „wertvoll“.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	The Witcher 2: Assassins of Kings	Namco Bandai	Test in 06/11	Wertung: 88
3	Crysis 2	Electronic Arts	Test in 04/11	Wertung: 90
4	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
6	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Test in 04/11	Wertung: 90
7	GTA 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
8	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86
9	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
10	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89

DIE REDAKTION AUF DER GAMESCOM

Besuchen Sie PC Games auf der Gamescom!

Vom 17. bis 21. August öffnet Europas größte Spielemesse erneut ihre Pforten in den Messehallen der Medienstadt Köln. Neben einer Vielzahl internationaler Publisher, Entwickler und Hardwarehersteller werden auch wir mit einem Stand auf der Messe vertreten sein. Kommen Sie uns doch einfach besuchen und plaudern Sie in unserer gemütlichen Sitz-Lounge mit den PC-Games-Redakteuren! Unseren Computec-Stand finden Sie in **Halle 8, C038**. Abonnenten können sich bei der Gelegenheit ein Dankeschön-Geschenk abholen: Einfach den Coupon (liegt jeder Abo-Ausgabe bei) ausfüllen und am Stand abgeben! Vier Redakteure der PC Games (Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert und Petra Fröhlich) werden am Donnerstag, dem 18.8., und am Freitag, dem 19.8., jeweils von 15:00 bis 16:00 Uhr am Stand sein und freuen sich auf Ihren Besuch. Wir sehen uns in Köln! ❑

Info: www.gamescom.de





CHILL-ZONE | Wer den ganzen Tag durch volle Messehallen rennt, freut sich über eine Pause. Machen Sie am Donnerstag und Freitag doch einfach bei uns Halt und treffen Sie die PC-Games-Mannschaft!

L.A. NOIRE

Rockstar hat Ärger mit den Entwicklern

Gerade erst wurde **L.A. Noire** (Vorschau ab Seite 52) für den PC angekündigt, da wird bekannt, dass Rockstar und Entwickler Team Bondi künftig nicht mehr zusammenarbeiten werden. Ein interner E-Mail-Verkehr enthüllt die Gründe für die Trennung: Angeblich seien Führungsschwäche sowie Missmanagement und unmögliche Arbeitsbedingungen schuld an der derzeitigen Situation. Wie ein Ex-Mitarbeiter von Team Bondi berichtet, habe der Firmenchef Brendan McNamara nicht das nötige Talent, um ein Projekt wie **L.A. Noire** erfolgreich und unkompliziert zu steuern. Mehrfach seien Mitarbeiter von Team Bondi unter Druck gesetzt und mit unangemessenen Arbeitszeiten drangsaliert worden. Rockstar hingegen habe versucht, die Entwicklung von **L.A. Noire** zu retten. Immer wieder sei Geld in das teure Projekt geflossen. Auch der Umgang zwischen Team-Bondi-Chef Brendan McNamara und seinen Mitarbeitern sei unter der Gürtellinie gewesen. Das kommende Team-Bondi-Projekt wird daher nicht mehr von Rockstar Games veröffentlicht. ❑

Info: www.teambondi.com



GLAUBHAFT | **L.A. Noire** setzt auf eine neuartige Technik, um die Gesichter von echten Schauspielern auf die Spielfiguren zu übertragen. Das Ergebnis ist beeindruckend und sorgt für tolle Atmosphäre.

MONKEY ISLAND

Special Edition in Sicht!

Wie Activision verkündet, erscheint am 9. September 2011 eine Sammlerausgabe des legendären Piraten-Adventures, die neben **The Secret of Monkey Island: Special Edition** und **Monkey Island 2 Special Edition: LeChucks Revenge** noch – so der Wortlaut der zugehörigen Pressemitteilung – „bisher unveröffentlichte Inhalte aus der LucasArts-Schatzkammer" enthält, darunter auch Konzeptzeichnungen zu einem nie veröffentlichten **Monkey Island**-Animationsfilm. Natürlich handelt es sich bei beiden Spielen um die jeweiligen Neuauflagen, die Spielern sowohl das knackscharfe HD-Bild als auch das pixelige Original-Erlebnis bieten. ❑

Info: www.activision.com



FEUER FREI | Die Neuauflage des zweiten **Monkey Island** lässt Spieler auf Wunsch von einer zeitgemäßen HD-Optik zur Originalgrafik wechseln, die auf modernen Monitoren zur Klötzchenbildung führt.

CITIES XL 2012

Neuer Teil der Städte-Simulation



VIEL AUSWAHL | Auf etwa 60 neuen Karten dürfen Sie sich in **Cities XL 2012** austoben. Wer den Vorgänger besitzt, kann diesen im Oktober einfach auf die neue Version updaten.

Publisher Dtp kündigte Mitte Juli einen neuen Teil der Wirtschaftssimulation **Cities XL** an. **Cities XL 2012** soll zum Vorgänger kompatibel sein, sodass dessen Besitzer einfach auf das neue Spiel aufrüsten können, ohne **Cities XL 2012** im Laden kaufen zu müssen. Der Spielverlauf bleibt auch weitestgehend unangetastet: Auf 60 neuen Karten planen Sie wie gehabt Städte und greifen dafür auf bis zu 1.000 Gebäude zurück. Daneben stehen wieder die Bedürfnisse der Einwohner Ihrer Stadt als knifflige Herausforderungen im Fokus, etwa nach einem Transportsystem, reibungsloser Energieversorgung oder Erholungszentren. **Cities XL 2012** soll bereits im Oktober erscheinen. Außerdem denken die Entwickler des Studios Monte Cristo darüber nach, in Zukunft Mod-Tools für ihre Wirtschaftssimulation bereitzustellen. ❑

Info: www2.citiesxl.com

PLANETSIDE 2

Online-Shooter offiziell enthüllt

Schon seit längerer Zeit arbeitet Sony Online Entertainment am Nachfolger des 2003 erschienen MMO-Shooters **Planetside**. Bislang war das Projekt unter dem Arbeitstitel **Planetside: Next** bekannt. Mitte Juli hat Sony das Spiel offiziell angekündigt, es heißt nun schlicht **Planetside 2**. Als Spieler muss man sich für eine von drei Fraktionen entscheiden. Das Hauptziel ist, die Basen und Gebiete der gegnerischen Fraktion einzunehmen. Dies geschieht über teils riesige Feuergefechte, in der nicht nur Soldaten, sondern auch unterschiedlichste Fahrzeuge zum Einsatz kommen. Die Spielwelt ist persistent, die eroberten Gebiete der Fraktion bleiben also so lange erhalten, bis der Gegner sie womöglich wieder einnimmt. Durch die Gefechte sammelt man Erfahrung und schaltet in einem Talentbaum neue Spielerrollen frei. Ein Release-Termin steht allerdings noch nicht fest, zudem wird gemunkelt, dass **Planetside 2** als Free2Play-Titel erscheinen könnte. ❑

Info: planetside.station.sony.com

ONLINE-SHOOTER | **Planetside 2** setzt auf riesige Massenschlachten und eine persistente Spielwelt und dürfte damit Ballerspaß für viele Monate bieten.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Microsoft	16. August 2011
Seite 34	Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	13. Oktober 2011
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2012
Seite 18	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	4. Quartal 2011
	APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2012
	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November 2011
Seite 72	Bastion	Action-Rollenspiel	Warner Brothers Entertainment	3. Quartal 2011
	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Brothers Entertainment	21. Oktober 2011
	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Brothers in Arms: Furios 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November 2011
▶	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	15. September 2011
	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
	Dead Island	Action	Deep Silver	August 2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
▶	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Brothers Entertainment	4. November 2011
Seite 78	Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	26. August 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 28	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
	Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	3. Quartal 2011
Seite 56	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	1. September 2011
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2011
Seite 74	Dungeons: The Dark Lord	Strategie	Kalypso	22. September 2011
Seite 50	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	24. September 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Brothers Entertainment	24. Juni 2011
Seite 40	FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	September 2011
	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
	Fußball Manager 2012	Sportspiel	Electronic Arts	Herbst 2011
Seite 36	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Anfang 2012
Seite 60	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2011
Seite 67	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	30. Oktober 2011
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	20. Oktober 2011
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2012
Seite 52	L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	4. Quartal 2011
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Mechwarrior	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	4. Quartal 2011
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Seite 46	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	8. September 2011
	Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	18. November 2011
	Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	Ende 2011
	Pirates of Black Cove	Strategie	Paradox Interactive	2. August 2011

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Seite 40	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	Herbst 2011
	Prototype 2	Action	Activision	2012
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	7. Oktober 2011
	Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	4. Quartal 2011
	Renegade Ops	Action	Sega	Herbst 2011
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal 2011
Seite 64	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar 2012
	Risen 2	Rollenspiel	Koch Media	2012
	Saints Row: The Third	Action	THQ	15. November 2011
	Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Devolver Digital	Sommer 2011
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	1. Quartal 2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Sommer 2011
Seite 90	Super Street Fighter 4: Arcade Edition	Prügelspiel	Capcom	15. Juli 2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	4. Oktober 2011
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2011
	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	September 2011
	Trine 2	Action	Atlus	2011
Seite 76	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	25. August 2011
Seite 58	Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Topware	9. September 2011
	Virtua Tennis 4	Sportspiel	Sega	1. Juli 2011
Seite 44	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Focus Home Interactive	1. Quartal 2012
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 62	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	6. September 2011
	X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal 2011

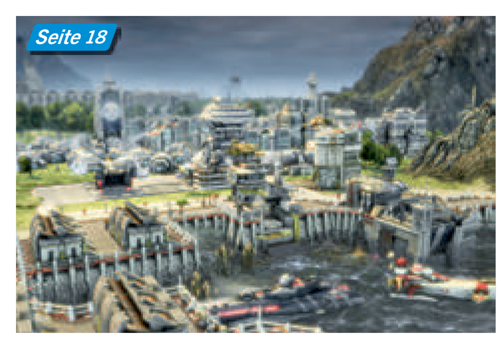

KEINE SCHNUPPERVERSION | Bethesda plant für **The Elder Scrolls 5: Skyrim** leider nicht, im Vorfeld eine entsprechende Demo-Version zu veröffentlichen.

Was wünschen Sie sich von Ihrem Internet-Anbieter?

- ☐ Musik mit Highspeed downloaden
- ☐ Ruckelfreies Online-Gaming
- ☐ Mit mehreren Geräten gleichzeitig surfen
- ☐ Online blitzschnell Videos hochladen
- ☐ Kristallklares Video-Streaming in HD
- ☐ Filme superschnell runterladen

VORSCHAU 08/11

INHALT



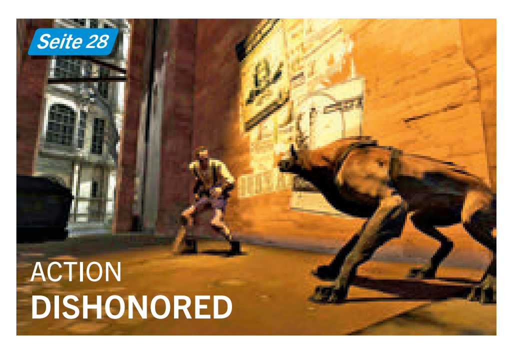
Seite 18

STRATEGIE
ANNO 2070

EXKLUSIVBESUCH | Als weltweit einzigem Magazin zeigten uns die Entwickler die Tech-Fraktion, das Unterwasserszenario und die Forschungsoptionen des deutschen Aufbau-Strategiespiels.



INTERESSANTER MIX | **Half-Life 2** trifft **Thief** trifft **Dark Messiah of Might and Magic** – Arkane Studios schickt Sie in ein düsteres Action-Adventure mit abgefahrenen Spielideen und verrückter Hintergrundgeschichte.



Seite 28

ACTION
DISHONORED

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.07.11)

1. **BATTLEFIELD 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 25.10.2011
2. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11.11.2011
3. **RISEN 2: DARK WATERS** – Rollenspiel | Koch Media – Termin: 2012
4. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 2012
5. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: 2012
6. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 08.03.2012
7. **ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 15.11.2011
8. **ANNO 2070** – Aufbau-Strategie | Ubisoft – Termin: 4. Quartal 2011
9. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 08.11.2011
10. **RAGE** – Ego-Shooter | Bethesda – Termin: 07.10.2011

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

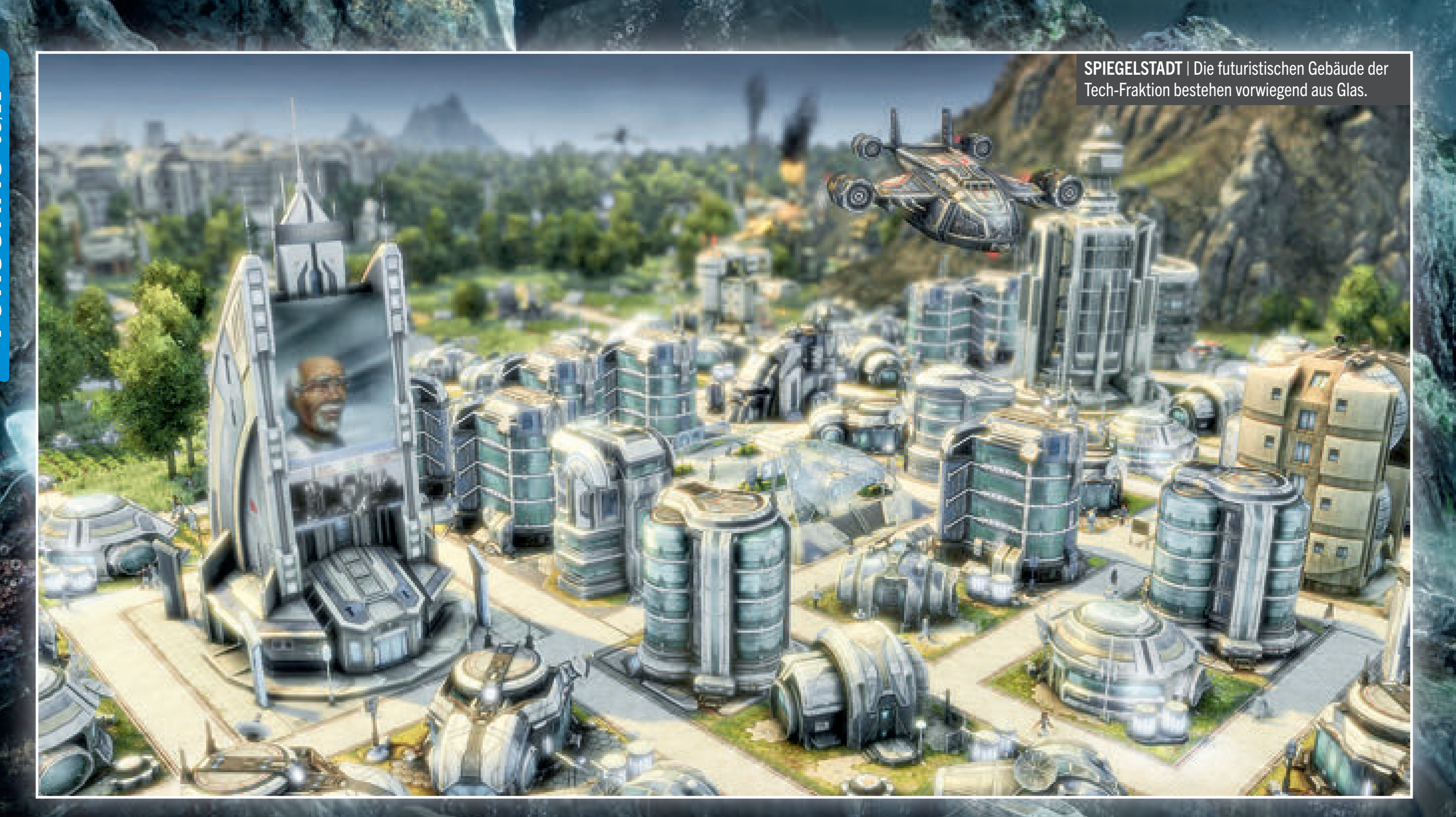
WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- ＋ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- ＋ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- ＋ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- － Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- － Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- － Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100



„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



SPIEGELSTADT | Die futuristischen Gebäude der Tech-Fraktion bestehen vorwiegend aus Glas.

Anno 2070

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Ein Novum: Erstmals in der Anno-Serie erschließen Sie die Welt unterhalb des Meeresspiegels.

DAS IST NEU

- Zukunftszenario fernab von Mittelalter und Renaissance aus den Vorgängern
- Drei einander ergänzende, spielbare Fraktionen: Ecos, Tycoons, Techs
- Unterwasserebene mit zu besiedelnden Plateaus
- Forschung: Kurzfristige Buffs und permanente Technologien
- Bebauung verschmutzt Inseln, Ökobilanz als wichtiger Indikator
- Energie als einflussreiche neue Ressource
- Die Arche transportiert Waren und Technologien von einer Mission zur nächsten.

Schleichfahrt?

In der Tiefsee von **Anno 2070** bauen Sie parallel zum Geschehen auf der Oberfläche seltene Rohstoffe ab und suchen nach versunkenen Schätzen.

Anno-Spieler drehen häufiger am Rad als andere Zocker – am Mausrad, wohlgemerkt. Die detailverliebte Optik der Aufbaustrategie-Serie verführte Käufer schon immer dazu, die Kameraansicht so dicht wie möglich an den Gebäuden und Menschen auf den virtuellen Inseln zu platzieren. Seit dem Serienauftakt im Jahre 1999 verfolgten die Spieler so den Tagesablauf fein animierter Bäcker, Eisenschmiede und Holzfäller aus nächster Nähe.

Auch in Anno 2070 ist das Mausrad im Dauereinsatz. Wenn Sie dort jedoch auf hoher See den Zoom anwerfen, erwartet Sie eine Überraschung: Die Kamera macht nicht an der Meeresoberfläche halt, sondern versinkt mit einem Platschen in den Wogen. Ein Wirbel aus Luftblasen gibt nach einem Moment den Blick auf eine lichtarme, fremd wirkende Landschaft frei: Aus der Düsternis schälen sich mit Korallen bewachsene Felsreliefs und Algenfelder, die sich in der Strömung wiegen. Fischschwärme zischen durchs Wasser, nach oben katapultiert von heißen Gasen, die einer orange glühenden Magmaspalte entweichen. Versunkene Ruinen erinnern an den ursprünglichen Zustand der Welt, bevor die Polkappen schmolzen und alle Landflächen bis auf die höchsten Berggipfel

PC GAMES VOR ORT – MEHR ODER WENIGER

Beinahe hätten wir den Präsentationstermin von Anno 2070 in den Sand gesetzt – dank spontaner Hilfe der Entwickler ging aber doch noch alles glatt.

Für die Titelstory dieser Ausgabe reisten wir nach Mainz, wo uns Related Designs als weltweit einziges Magazin Einblick in die Tech-Fraktion und die neue Unterwasserwelt von **Anno 2070** geben sollte. Dachten wir zumindest. Denn als wir bei den Machern des Aufbau-Strategiespiels aufkreuzten, zeigten die sich perplex: Wir hätten zu Publisher Ubisoft in Düsseldorf fahren sollen, wo die Präsentation geplant war. Studiogründer Thomas Pottkämper und der leitende Spieldesigner Dirk Riegert gingen großzügig über das Missverständnis hinweg und stellten fix ein eigenes Meeting auf die Beine. Anhand einer frühen Beta-Version des Spiels zeigten sie uns alle Neuerungen rund um die Techs und beantworteten zusammen mit dem per Telefon zugeschalteten Produzenten Christopher Schmitz unsere Fragen.



VORSPIELER | Spieldesigner Dirk Riegert (links) zeigte Redakteur Bathge die Tiefsee von **Anno 2070**.



1 FÖRDERSTÄTTEN
Auf den Unterwasserplateaus siedeln keine Menschen; dort bauen Sie lediglich Metalle und andere Rohstoffe ab.

2 TRANSPORT
Auf Tauchstation gehen Sie in U-Booten oder Trimaranen mit drei Rümpfen.

3 DETAILS
Fahrzeuge wirbeln Sand auf, Haie kreisen umeinander: Unter Wasser geht es ebenso lebendig zu wie auf den Inseln.

4 ABENTEUER
In der Tiefe warten zahlreiche Aufgaben, versteckte Schätze und alte Ruinen auf neugierige Spieler.

DIE TECHS: ALLE BESONDERHEITEN DER NEUEN FRAKTION

Forschung, Flugeinheiten und U-Boote: Was unterscheidet die dritte Partei von den Tycoons und den Ecos? Wir betreiben anhand einer Beispielstadt Aufklärung.



1 AKADEMIE

Die Akademie steht ab der zweiten Tech-Zivilisationsstufe zum Bau bereit. Mit ihr erforschen Sie neue Technologien, die weitere Gebäudeoptionen freischalten oder der Wirtschaft dauerhafte Boni verleihen. Eine Stufe unter der Akademie angesiedelt ist das Labor. Dessen Forschungsergebnisse sind wie die Buffs in einem Online-Rollenspiel nur für kurze Zeit aktiv, lassen sich aber unbegrenzt oft „produzieren". Wie die Gegenstände aus **Anno 1404** verladen Sie Buffs und Technologien auf Schiffe und transportieren sie in Kontore. An Bord der Arche (siehe Seite 22) nehmen Sie die Upgrades in die nächste Mission mit.



2 FLUGHAFEN

Erst nach dem Zusammenschluss mit den Techs ist es Ecos oder Tycoons möglich, in diesem Gebäude Hubschrauber zu produzieren. Der Zweck der Fluggeräte ist noch ein Mysterium; die Möglichkeit des Warentransports per Luft schloss Produzent Schmitz aus.

HAFEN

Die Tech-Hafenanlagen sehen genauso aus wie die der Tycoons und Ecos. U-Boote für die Erschließung des Meeresbodens errichten Sie aber nur nach dem Bündnisschluss mit den Techs.

KRANKENHAUS

Genau wie die Docks sieht dieses Gebäude bei allen drei Fraktionen gleich aus. Es stillt das Bedürfnis der Siedler nach medizinischer Versorgung.

3 WOHNHÄUSER

Die Techs besitzen nicht vier Zivilisationsstufen wie die Ecos und die Tycoons, sondern lediglich zwei. Die Bewohner der kleinen Wohnwaben bezeichnet Related Designs als Forscher, in den Hochhäusern residieren die Genies. Je mehr Wohnhäuser im Einzugsbereich eines Labors oder einer Akademie stehen, umso schneller forschen die Wissenschaftler und umso geringer ist die Chance, dass es zu einem Störfall in den Instituten kommt. Eine besonders hohe Forscherkonzentration im Umfeld führt unter Umständen sogar dazu, dass eine zusätzliche Technologie quasi nebenbei erforscht wird.



4 VIDEOTURM

Zwar sind auch Tycoons und Ecos in der Lage, dieses Gebäude zu errichten, doch bei den Techs wirkt sich das über Videoleinwände gezeigte Programm anders aus. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Programmen, die verschiedene Effekte auf die Bevölkerung haben. Unter anderem steigt durch die Rund-um-die-Uhr-Beschallung die Forschungsgeschwindigkeit von Labors und Akademien im Einflussbereich.

SO FUNKTIONIERT DAS INTERFACE

ÜBERBLICK
Am linken oberen Bildschirmrand sehen Sie Kontostand, Bilanz, die für Forschung und Bau wichtigen Lizenzen (der Stern) und die Einwohnerzahl. In Blau: der Inselname und die Fruchtbarkeiten, die Auskunft darüber geben, welche Pflanzen auf dem Eiland wachsen.

HINWEISE
Die News-Leiste weist Sie auf wichtige Ereignisse wie die Erforschung einer Technologie oder einen Brand hin. Mit einem Klick auf das jeweilige Symbol springen Sie an den Ort des Geschehens.



MINIMAP
Die Karte zeigt alle Inseln an – die halb durchsichtigen Flächen markieren Plateaus unter der Wasseroberfläche.

BAUMATERIALIEN
Für den Bau relevante Rohstoffe zeigt das Spiel am oberen Bildschirmrand an. Von links nach rechts: Energie, Ökobilanz, Bauzellen, Werkzeug, Holz, Glas, Beton, Stahl, Karbon. Die ausklappbare untere Leiste gibt Auskunft über Metallvorkommen auf der Insel.

DETAILANSICHT
Die Bauoptionen und Details des angewählten Gebäudes sind hier zu sehen. Die untere Leiste bietet schnellen Zugriff auf wichtige Menüs zu Bau, Handel, Diplomatie oder Spieloptionen.

überschwemmten, dort steht ein von Spielerhand errichtetes Minengebäude und gräbt mit großen Schaufelrädern nach seltenen Metallen unter dem Sand. Ganz recht: In **Anno 2070** nehmen Ihre Siedlungen erstmals auch den Meeresgrund in Beschlag. Und ja, auch dort unten zoomen Sie auf Wunsch ganz nah an das Geschehen heran.

Der Ausflug ins kühle Nass dient als Ersatz für den Orient aus **Anno 1404**. Wie im Vorgänger erwartet Sie eine separate Spielebene mit einzigartigen Rohstoffen wie Diamanten und Öl, zu denen Sie nur mit der Hilfe einer speziellen Fraktion Zugang haben, den Techs. Dieser Zusammenschluss von Wissenschaftlern komplettiert die zwei bekannten Parteien der Ecos und Tycoons und erlaubt ihrem jeweiligen Partner den Bau fortschrittlicher Gebäude wie Flughafen und U-Boot-Werft (siehe Kasten links).

In der Tech-Werft konstruieren Sie U-Boote und Trimarane, die sowohl unter- als auch oberhalb des Meeresspiegels Waren transportieren. Fernab der Küste geben Sie dem Schiff den Befehl zum Abtauchen und suchen nach einem unerschlossenen Felsplateau. Mit dem Bau eines Tiefseekontors nehmen Sie die versunkene Insel in Beschlag. Anders als auf Inseln unter freiem Himmel pflanzen Sie das Startgebäude an eine beliebige Stelle, anstatt auf die Küstenregion als Baugrund beschränkt zu sein. Praktisch: Das Spiel verbindet das Kontor automatisch mit einer Andockstation an der Meeresoberfläche, an der Handelsschiffe ohne Tauchfähigkeit anlegen. Ähnlich komfortabel: Eigene abgetauchte U-Boote zeigt **Anno 2070** mit einer Silhouette auf der Meeresoberfläche an. So können Sie den Unterwasserkähnen Befehle erteilen, ohne die Kamera ins Wasser zu dirigieren. Für den Gebäudebau ist ein Wechsel der Perspektive aber unerlässlich. Wohnhäuser errichten Sie dort unten jedoch nicht, auch die Unterkünfte der Techs sind weiterhin auf dem Land angesiedelt.

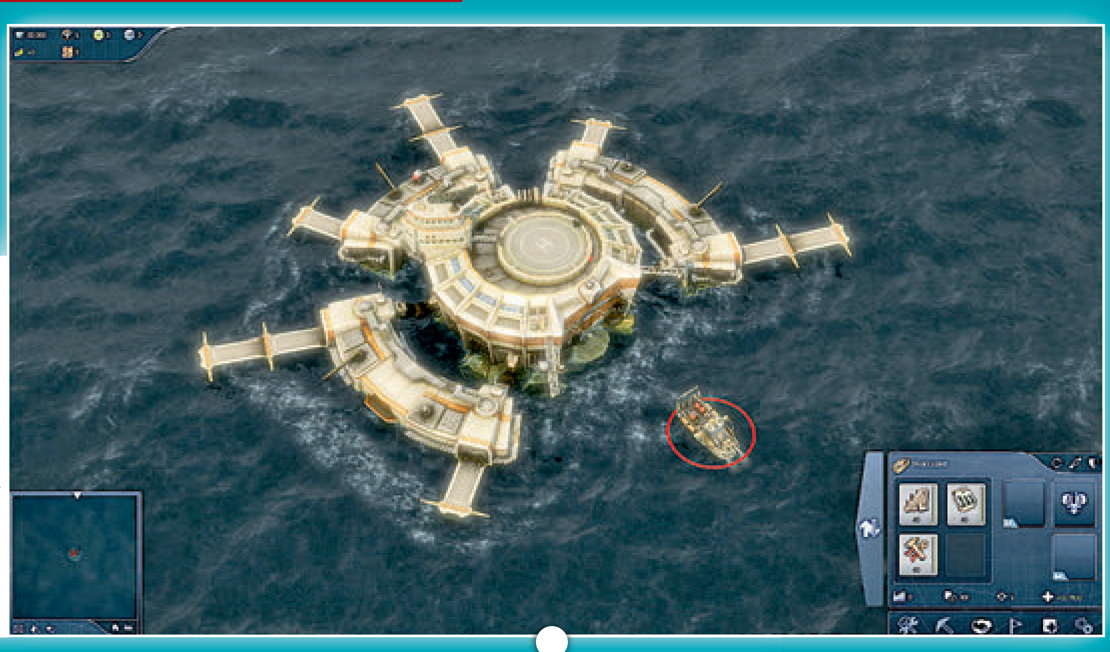
Lesen Sie auf Seite 24 weiter ▶



GUT GEMISCHT | Die Tycoon-Ölraffinerie inmitten der futuristischen Tech-Siedlung beweist es: Die Gebäude der drei Parteien lassen sich beliebig kombinieren.

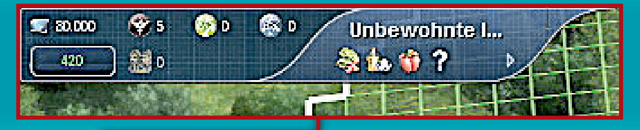
SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ENTSTEHT EINE SIEDLUNG

Wie spielt sich Anno 2070? Fast genauso wie Anno 1404: Unsere Bilderstrecke zeigt den Aufbau einer Stadt, bei dem viele Ähnlichkeiten, aber auch einige Unterschiede zum Vorgänger auffallen.



1 SCHÖNE, NEUE WELT

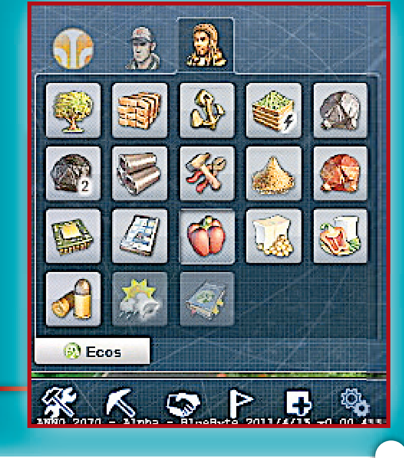
Zu Beginn jeder Mission taucht die Arche aus dem Wasser auf. Diese mobile Station bezeichnet Related Designs gerne als den Rollenspiel-Charakter von **Anno 2070**. Die Arche begleitet Sie nämlich durch alle Spielmodi und weist mit der Zeit immer größere Lagerkapazitäten auf, um Technologien oder Ressourcen von einer Mission in die nächste mitzunehmen. Das sorgt für eine beschleunigte Startphase, die mit der Erkundung der Karte durch ein aus der Arche gefahrenes Schiff ihren Lauf nimmt.

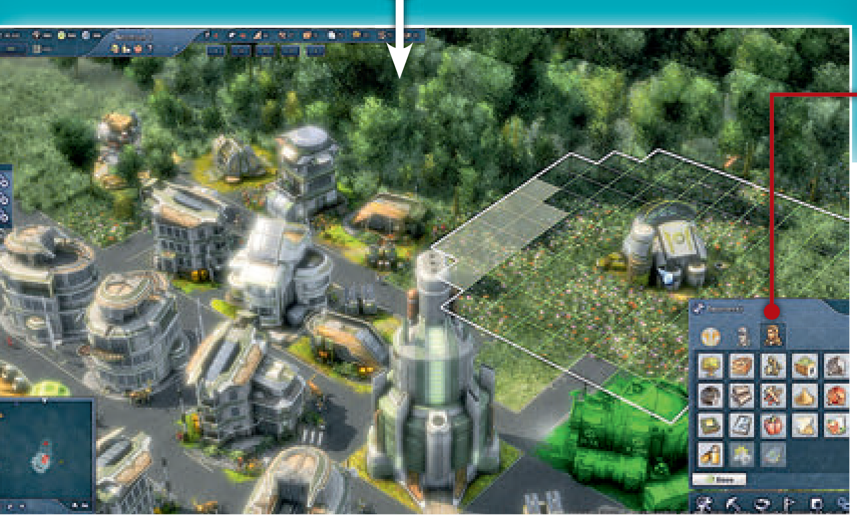




2 GRUNDSTEINLEGUNG

Mit der Schaluppe halten Sie Ausschau nach Inseln, die sich zur Kolonisierung eignen. Wie gehabt sehen Sie am oberen Bildschirmrand die Fruchtbarkeiten des Eilands. In unserem Beispiel besteht die Möglichkeit, Obst, Zucker (für Schnaps) und Gemüse anzubauen. Das Fragezeichen bedeutet, dass mit dem entsprechenden Saatgut eine beliebige vierte Fruchtbarkeit verfügbar ist. Die Grundversorgung künftiger Siedler ist damit gesichert, also wird schnell das Kontor gesetzt und die Insel in Beschlag genommen!





3 ZEITSPRUNG

Eine halbe Stunde später ist eine kleine Eco-Siedlung auf der Insel entstanden. Die grundlegenden Abläufe sind dabei ähnlich wie in den Vorgängern: Im Baumenü wählen Sie die gewünschten Farmen, Produktionsbetriebe oder Wohnhäuser aus und platzieren sie mit einem Klick auf der Karte. Höhere Zivilisationsstufen (dargestellt durch die Eco-Figuren im Menü) ermöglichen immer komplexere Bauten. Später errichten Sie zudem Tycoon- und Tech-Gebäude. Entsprechende Schaltflächen tauchen dann neben dem Eco-Button am unteren Rand auf. Der Reiter ganz links enthält Infrastrukturen wie Straßen und Hafenanlagen, die bei jeder Partei gleich sind.

4 WIR BRAUCHEN SAFT!

Energie ist eine neue Ressource in **Anno 2070**, die Ecos gewinnen sie mithilfe von Windrädern. Deren Ausstoß ist niedrig, Dutzende von Windrädern sind nötig, um eine Stadt mit Strom zu versorgen. Dafür belasten sie die Ökobilanz nur geringfügig; dieser Indikator gibt an, wie stark eine Insel verschmutzt ist. Kohlekraftwerke der Tycoons etwa ziehen die Ökobilanz ins Negative und verwandeln blühende Wiesen in kahle Steppen, sind dafür aber leistungsstark.



5 DOKTORSPIELCHEN

Nahrung ist da, Strom auch – was brauchen die ständig quengelnden Anwohner denn noch? Wie wäre es mit medizinischer Versorgung und Getränken? Gebäude wie das Hospital oder die Kneipe besitzen Einzugsbereiche, in deren Radius alle Städter versorgt werden. Die geschickte Platzierung dieser Gebäude, um auf engem Raum möglichst viele Wohnhäuser abzudecken, ist weiterhin eine der Herausforderungen des Siedlungsbaus.

Stadtzentren gibt es in mehreren Ausführungen, die sich in Größe, Baukosten und Einzugsradius unterscheiden.

6 AUFSTIEG

Wenn Sie immer fleißig die Bedürfnisse Ihrer Untertanen befriedigen, steigen diese schließlich eine Stufe auf, zu erkennen am geänderten Aussehen der Wohnhäuser. Die neue Oberklasse hat natürlich wiederum andere Ansprüche, die schließlich nur durch die Kolonisierung einer zweiten Insel oder gar der Unterwasserwelt zu befriedigen sind. Also stechen Sie einmal mehr in See und suchen nach einem vielversprechenden Eiland ...





ABGETAUCHT | Der kühle, dunkle Look der Unterwasserwelt steht im krassen Gegensatz zur hellen Erdoberfläche. Related Designs betreibt bei Farben und Design aber noch Feintuning.

In der Tiefsee stampfen Sie lediglich Produktionsgebäude aus dem Boden, mit denen Sie Manganknollen oder sogenannte Schwarze Raucher erschließen, um an seltene Gase und Metalle zu gelangen. Die im Vergleich zur Oberwelt diffuse Beleuchtung bildet dabei einen angenehmen Kontrast zu den hellen **Anno**-Inseln. „Ein Tag-und-Nacht-Zyklus in **Anno** hatte bislang wegen des flexiblen Zeitempfindens des Spielers keinen Sinn“, erklärt Spieldesigner Dirk Riegert. „In **Anno 2070** steht die Oberwelt für den Tag und der Meeresgrund für die Nacht.“

Zugang zu der düsteren Landschaft unter den Wellen erhalten Sie, wenn Ihre zu Beginn errichtete Eco- oder Tycoon-Siedlung die dritte Zivilisationsstufe erreicht hat. „Ursprünglich sollten die Unterwasserplateaus von Anfang an begehbar sein“, informiert uns Riegert. „Damit hätten wir aber diejenigen überfordert, denen es bereits in **Anno 1404** bei der Einführung des Orients zu komplex wurde.“

Damit das nicht auch in **Anno 2070** geschieht, greift Related Designs auf einen simplen Trick zurück: Wer sich mit den Techs zusammenschließen und an Bord ihrer U-Boote den wunderschönen Lebensraum der Kraken und Quallen erforschen möchte, kann das tun. Unter den Wellen findet der Neugierige neben manchen exklusiven Waren auch besondere Aufträge sowie untergegangene Ruinen, deren Erschließung ähnliche Vorteile hat wie in **Anno 1404** die Verbindung einer Siedlung mit dem Bergkloster oder der Karawanserei. Doch Anfänger sollen auch die Möglichkeit haben, die Tiefsee zu ignorieren und trotzdem die vierte und finale Zivilisationsstufe ihrer Eco- oder Tycoon-Bevölkerung zu erklimmen.

In unserer letzten Vorschau (Ausgabe 05/2011) erklärten wir den Unterschied zwischen Ecos und Tycoons, zwischen denen Sie sich zu Missionsbeginn entscheiden: Während die eine Fraktion mit Windrädern und Wasserkraftwerken saubere Energie produziert und auf begrünten Inseln lebt, pumpen die effektiven Betriebe der anderen Gruppe Abgase in die Luft, vergiften Flüsse und verschandelten die Landschaft. Die Techs halten sich aus diesem Konflikt der unterschiedlichen Philosophien heraus; sie arbeiten mit beiden Fraktionen gleich gut zusammen und helfen etwa den Tycoons, ihre durch Verschmutzung negative Ökobilanz zu verbessern, indem die Wis-

STRENG GEHEIM: DAS WURDE NICHT GEZEIGT

MILITÄR
Bisher ist nur bekannt, dass Sie die Militäreinheiten weder direkt steuern (**Anno 1701**) noch über Heerlager kommandieren (**Anno 1404**). Interessant: Bei unserem Besuch machten wir Geschütztürme am Hafen sowie die Meldung „U-Boot gekapert“ aus.

FLUGZEUGE
Wozu dienen die Hubschrauber der Techs, wenn nicht zum Warentransport? Produzent Christopher Schmitz sagte auf Nachfrage nur, dass die Luftfahrzeuge Teil eines bislang unbekannten Spielaspekts seien, der im Herbst gezeigt werde.

DIPLOMATIE
Wie in **Anno 1404** erteilen Ihnen Nichtspielercharaktere Nebenaufträge. Unklar ist noch, welche Bündnisse und Verträge Sie mit diesen Figuren schließen. Außerdem fielen uns Anzeigen namens „Weltratswahl“ und „Atomarer Terror“ auf. Reaktion Schmitz: „Kein Kommentar!“

KAMPAGNE
Bei Missionsstruktur und Hintergrundgeschichte lässt sich Related Designs nicht in die Karten schauen. Wir sind aber zuversichtlich, dass die Entwickler wie in **Anno 1404** eine ordentliche, wenn auch vielleicht klischeehafte Geschichte rund um Ecos, Tycoons und Techs erzählen.



VERSCHLUSSSACHE | Die zwei Boote sind die einzigen bewaffneten Vehikel aus **Anno 2070**, die wir bisher zu sehen bekommen haben.

„Anno 2070 wird auf der Gamescom spielbar sein."


Christopher Schmitz ist Produzent bei Blue Byte/Ubisoft.

PC Games: Wie verhalten sich die drei Fraktionen genau zueinander?

Schmitz: „Das System ist darauf ausgerichtet, dass man nicht entweder nur die eine Partei oder die andere spielt, sondern alle drei Fraktionen zusammen. Außerdem müssen alle Gruppierungen unabhängig voneinander funktionieren. Am Anfang entscheidet sich der Spieler zwischen Ecos und Tycoons, aber nach einer Weile besteht die Möglichkeit, auch die Gebäude der anderen Seite zu errichten. Derzeit sind wir noch dabei, die genaue Balance und die Berührungspunkte der Fraktionen auszutarieren. Dazu führen wir Tests mit Spielern durch und sammeln deren Feedback."

PC Games: Wie stellt ihr sicher, dass die Funktion eines Gebäudes auf den ersten Blick zu erkennen ist? Gerade die futuristischen Bauten wirken derzeit noch sehr ähnlich.

Schmitz: „In **Anno 1404** hatten wir den Vorteil, dass jeder zumindest ein märchenhaftes Bild von den Manufakturen des Mittelalters vor Augen hat. Bei **Anno 2070** mussten wir daher etwas kreativer werden, auch auf Kosten der Authentizität. Ein Beispiel: Eine Stahlfabrik würde ihr flüssiges Eisen normalerweise in einer großen, unspektakulären Halle verarbeiten. Wir haben uns aber dafür entschieden, dass in diesem Fall glühendes Eisen von außen sichtbar ist. Bei landwirtschaftlichen Betrieben erfolgt die Identifikation meist über die Felder, die unterschiedlich bepflanzt sind. Aber auch Elemente wie große Silos weisen eher auf einen landwirtschaftlichen Betrieb hin als auf eine Elektronikfabrik."

PC Games: Benötigt das Spiel eine permanente Internetverbindung und den Ubi-Launcher?

Schmitz: „Die Entscheidung dazu ist noch nicht gefallen. Im Zentrum steht für uns, dass der Spieler ein gutes Spielerlebnis hat und sich nicht gegängelt fühlt. Bei aller Kundenfreundlichkeit müssen wir jedoch auch das Problem der Raubkopien beachten."

PC Games: Seid ihr mit **Anno 2070** auf der Gamescom vertreten und habt ihr eine spielbare Version im Gepäck?

Schmitz: „Ja, wir werden den Besuchern sehr wahrscheinlich die Möglichkeit bieten, es selbst anzuspielen."

DAS SAGEN UNSERE LESER

Vor unserem Besuch bei Related Designs fragten wir auf pcgames.de, was unsere Leser von dem neuen Szenario von **Anno 2070** und den bis dahin angekündigten Features halten. 81 % der Umfrageteilnehmer gaben an, den Wechsel in die Zukunft zu begrüßen – ein klares Votum, das die Entwickler und Ubisoft in ihrer Entscheidung bestärken dürfte. 48 % wünschten sich auch für **Anno 2070** neutrale Fraktionen wie die bereits bestätigten Schwarzmarkthändler und 34 % hofften auf einen Koop-Modus wie in **Anno 1404: Venedig**. Zu den Features des neuen Spiels befragt, nannten 31 % die neuen Gebäude und Technologien als das Element, auf das sie sich am meisten freuen. Die Rollenspiel-Aspekte der Arche und die Naturkatastrophen mussten sich dagegen mit neun beziehungsweise fünf Prozent des Leserwohlwollens begnügen.

senschaftler neue, saubere Produktionsmethoden erforschen.

Die Forschungsoption aus Anno 1503 und 1701 feiert in **Anno 2070** nämlich ein Comeback und ist wichtiger denn je. Die Techs besitzen gleich zwei Forschungsgebäude. Das Labor errichten Sie auf der ersten Zivilisationsstufe der Forscher. Die Akademie ist dagegen erst verfügbar, wenn Ihre Siedler zu Genies aufgestiegen sind, der zweiten und höchsten Tech-Gesellschaftsschicht. Im Labor erfinden die Techs sogenannte Module, die den Platz der Gegenstände aus **Anno 1404** einnehmen. So erhöht ein Modul etwa die Produktion einer bestimmten Ware auf der Insel, in deren Kontor Sie es gelagert haben. Der Haken an der Sache: Ist ein Modul einmal aktiviert, hält sein Effekt nur für eine begrenzte Zeit an. Wer seine Wirtschaft oder Energieproduktion mit längerfristigen Verbesserungen ausstatten möchte, ist auf die Technologien der Akademie angewiesen. Deren Erforschung kostet aber deutlich mehr als die der Module; neben Geld, Rohstoffen und Zeit setzen die Projekte auch bereits erforschte Module voraus – und Prototypen. Diese speziellen Gegenstände dienen als Blaupausen für die mächtigsten Einträge im verästelten Forschungsbaum. Prototypen erhalten Sie als Belohnung für abgeschlossene Nebenaufträge oder kaufen Sie bei einer der neutralen Fraktionen, von denen es sich einige auch auf dem Meeresgrund gemütlich gemacht haben.

Apropos „gemütlich machen": Wer vermutet hat, dass Ecos, Tycoons und Techs in **Anno 2070** in Konkurrenz zueinander stehen, hat sich übrigens getäuscht. Stattdessen existieren die drei Fraktionen friedlich nebeneinander und die Kombination aller Parteien ist ein wichtiger Bestandteil des Spielprinzips. Wie die Balance zwischen den Gruppierungen am Ende ausfällt, kann derzeit allerdings nicht einmal Related Designs selbst sagen, im Moment laufen die internen Tests auf Hochtouren. Auch optisch ist **Anno 2070** noch längst nicht fertig; erst ganz zum Schluss überarbeitet das Team die Farben und Gebäudetexturen, um die Identifizierung der verschiedenen Fraktionen und Betriebe zu erleichtern. Während wir bei den schmutzigen Fabriken der Tycoons bereits auf Anhieb erkannten, ob in ihnen Öl oder Stahl verarbeitet wird, ähneln sich momentan besonders die blau leuchtenden Tech-Häuser und die Wolkenkratzer einer hochstufigen Eco-Stadt noch zu sehr, auch in der höchsten Zoomstufe. ❑


DOPPELDEUTIG | Die Tech-Siedler sind in grünen Eco-Wiesen ebenso zufrieden wie in verschmutzten Teerwüsten der Tycoons.

„Alle Ansätze für ein weiteres Klassespiel sind vorhanden."

Peter Bathge

Bereits bei der Ankündigung von **Anno 2070** dachte ich mir: „Da fehlt noch was!" Die beiden Fraktionen waren für meinen Geschmack kein Ersatz für den Orient aus dem Vorgänger. Related Designs sah das zum Glück ähnlich; die Techs und ihre Unterwasserwelt bieten Potenzial für komplexe Wirtschaftskreisläufe. Die Rückkehr der Forschungsoptionen passt zum futuristischen Szenario und dürfte Profis auch dann noch fordern, wenn längst die höchste Zivilisationsstufe erreicht ist. Ob sich aber der Meeresgrund problemlos in den Spielablauf einfügt und die Navigation zwischen den bisher noch sehr ähnlich aussehenden Gebäuden ebenso leicht fällt wie bei **Anno 1404**, wird erst das Probespiel auf der Gamescom zeigen.

GENRE: Aufbau-Strategie
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Related Designs
TERMIN: 4. Quartal 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

1&1 DSL: DAS

Starten Sie jetzt mit 1&1 DSL in das beste WLAN aller Zeiten! Gemeinsam mit den Profis von AVM hat 1&1 den 1&1 HomeServer der nächsten Generation entwickelt. Er ist DSL-Modem, WLAN-Router und Telefonanlage in Einem, als zentrale Schnittstelle für Ihre kabellose Kommunikation in allen Räumen. Und er bietet mehr Power, mehr Sicherheit und mehr Komfort als je zuvor!

HIGHSPEED-WLAN!

Mit bis zu 300 MBit/s und optimaler Frequenzwahl wird kabelloses Surfen zum echten Highspeed-Erlebnis!



BESTE REICHWEITE!

Dank MIMO Mehrantennentechnik findet der 1&1 Home-Server stets die beste Verbindung zu Ihren Geräten. Für optimale Reichweite und besten Datendurchsatz.

ECO-MODE!

Der 1&1 HomeServer funkt nur, wenn er aktiv ist und Daten überträgt. Das heißt für Sie: geringstmöglicher Stromverbrauch.



SICHERHEIT!

Die TÜV-geprüfte Firewall und die spezielle WPA2-Verschlüsselung des 1&1 HomeServers gewährleisten höchste Sicherheit.



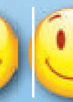
WPS! (WI-FI PROTECTED SETUP)

Zur Einrichtung neuer WLAN-Geräte, die ebenfalls WPS unterstützen, drücken Sie einfach den WLAN-Knopf am 1&1 HomeServer – die Eingabe spezieller Zugangscodes ist nicht mehr notwendig!




GAST-ZUGANG!

Das gibt's nur bei 1&1: Bieten Sie Besuchern einen eigenen WLAN-Zugang (z. B. für Netbooks, Smartphones) – natürlich getrennt von Ihrem Heimnetzwerk zum Schutz Ihrer Daten.


100 GB SPEICHER!

Nutzen Sie 100 GB Online-Speicherplatz in einem der 1&1 Hochleistungs-Rechenzentren für Ihre Dateien, Bilder, Musik etc. Mit passwortgeschütztem Zugriff von zu Hause oder von unterwegs übers Internet.





GELD ZURÜCK!



Wir sind sicher, dass Sie von der Leistungsfähigkeit der 1&1 WLAN-Technik begeistert sein werden! Sollte das nicht der Fall sein, rufen Sie uns einfach an und schicken Sie uns den 1&1 HomeServer zurück. Ihr 1&1 DSL-Vertrag endet dann umgehend und wir zahlen Ihnen Ihr Geld zurück. Fairer geht's nicht!



*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz, Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Hardware-Versand einmalig 9,60 €. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Dishonored

Von: Sebastian Weber

Arkane Studios schickt Sie in eine düstere, dystopische Zukunftswelt und peppt diese mit interessanten Spielmechaniken auf!

DISHONORED KURZ GEFASST:

Die wichtigsten Merkmale des Spiels im Überblick.

- Düstere, dystopische Spielwelt im Stil von **Half-Life 2**
- Ego-Sicht, dadurch intensive Kampfeinlagen
- Offenes Fähigkeitensystem, sodass sich Skills sehr leicht kombinieren lassen
- Große, offene Levelstruktur; jede Mission lässt sich auf verschiedenste Weise lösen
- Einflüsse von **Half-Life 2**, **Dark Messiah of Might and Magic**, **Bioshock**, **Deus Ex**, **Assassin's Creed** und anderen bekannten Spielen
- Sehr detailliert ausgearbeitete Hintergrundgeschichte und Spielwelt



SCHLECHTE IDEE | Eine solche Explosion lockt die schlaue KI schnell an, deshalb sollten Sie spätestens jetzt im Dunkeln ein Versteck aufsuchen.



WALJAGD LEGAL | Die Hintergrundgeschichte von **Dishonored** ist abgedreht: Wale (auf dem Schiff im Hintergrund) dienen als Energiequelle und Zauberressource.

Ein gefallener Held, der vom einst angesehenen Kämpfer zum Gejagten wird und schließlich niemandem mehr vertrauen kann, ist als Grundgerüst für die Geschichte eines Action-Spiels vermutlich genauso ausgelutscht wie so manches Wassereis dieser Tage. Und dennoch weckte Arkane Studios neuer Titel **Dishonored** nach wenigen Minuten unser Interesse.

Sie schlüpfen in die Rolle des Assassinen Corvo. Der arbeitete als Bodyguard für die Kaiserin in Dunhall, einer Stadt auf der Insel Crystal. Die Welt von **Dishonored** besteht aus drei weiteren Inseln, die Sie allerdings nicht zu Gesicht bekommen, denn Dunhall verlassen Sie während der Spielzeit nicht – die restliche Welt könnte in eventuellen Nachfolgern behandelt werden.

Eines Tages meuchelt ein Unbekannter die Kaiserin, die Schuld schiebt die korrupte Regierung Ihrem Charakter in die Schuhe. Fortan stehen Sie als Staatsfeind Nummer 1 auf der Abschussliste und setzen sich die Ziele, zum einen den Mörder der Kaiserin dingfest zu machen und zum anderen Ihre eigene Weste wieder reinzuwaschen. Zum Glück steht Ihnen eine Gruppe Verschwörer im Hintergrund zur Seite. Von diesen Kerlen bekommen Sie im Lauf der Spielzeit Ihre Aufträge zugeschanzt, denn im Grunde sind Sie als Auftragsmörder unterwegs. Ob diese Verschwörer aber Gutes im Schilde führen, bleibt noch abzuwarten. Dennoch: Nach und nach eliminieren Sie die Drahtzieher, die hinter dem Mord an der Kaiserin stecken – wobei eliminieren nicht zwingend den Tod Ihrer Opfer bedeutet.

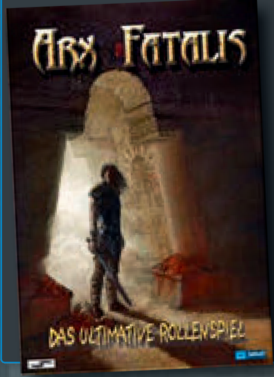
Vor Ort bei den Entwicklern in Lyon sehen wir eine Beispielmission. Ihre Aufgabe: Ein Rechtsanwalt soll beseitigt werden. Als Sekundärziel sollen Sie Beweise für dessen Bestechlichkeit beschaffen. Diese beiden Dinge stellen die einzige Vorgaben für Sie dar. Wie Sie diese Ziele erreichen, das bleibt Ihnen überlassen. Jede Mission findet in einem riesigen Gebiet der Stadt statt. In dieser bewegen Sie sich wie in **Assassin's Creed** völlig frei. Corvo kraxelt Häuserwände empor, springt von Dach zu Dach und so weiter – genau wie Ubisofts Altair oder Ezio. Rennen Sie gegen eine Hauswand, zieht sich der Meuchler automatisch nach oben. Springen Sie mal zu kurz, hält er sich selbstständig fest, insofern sich eine Kante in realistischer Entfernung befindet. Diese Bewegungsfreiheit, gepaart mit Corvos übernatürlichen Fähigkeiten, eröffnet immens viele Wege, ein und dieselbe Aufgabe zu lösen.

NAH DRAN | Die Schwertkämpfe wirken dank der Ego-Sicht besonders mitreißend.

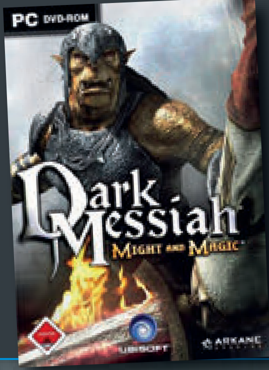
Neben den normalen Kampffähigkeiten mit Messer beziehungsweise Schwert und Armbrust oder Knarre können Sie auch auf eine Art Zauber zurückgreifen. Zauber sind teilweise offensiver, teilweise nur praktischer Natur. Wir sehen diverse Beispiele: Einmal befindet sich Corvo auf der Flucht. Mit einer Teleport-Fähigkeit

WAS HABEN DIE ARKANE STUDIOS BISHER GEMACHT?

Die Arkane Studios wurden 1999 in Lyon, Frankreich, gegründet und expandierten 2006 nach Austin, Texas. In den letzten zwölf Jahren haben die Entwickler an einigen bekannten Spielen gearbeitet.



ARX FATALIS (2002) | Das Rollenspiel spielt wie Arkanes großes Vorbild **Ultima Underworld** komplett unter Tage. Am ungewöhnlichsten an diesem Rollenspiel war das Magiesystem: Da **Arx Fatalis** wie alle Arkane-Titel die Ego-Sicht nutzt, müssen Sie für Zaubersprüche Runensymbole mit der Maus nachzeichnen, um einen Spruch zu aktivieren. Gewöhnungsbedürftig aber spaßig!



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC (2006) | Das zweite Spiel der Arkane Studios versetzt Sie in eine Fantasy-Welt, die Sie in der Ego-Sicht erkunden. Magie- und Kampfsystem haben die Franzosen enorm intensiv hinbekommen, sodass jeder Treffer und jeder Schlag allein durch die Bewegungen des Helden ihre Wucht widerspiegeln. Zudem gibt es allerlei Physikspielereien, sodass Sie Gegner mit Umgebungsobjekten erledigen können.



BIOSHOCK 2 (2010) UND CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (2008) | Zwei bekannte Titel, die nicht direkt aus dem Hause Arkane Studios stammen, an denen die Entwickler aber mitgearbeitet haben. Bei **World at War** werkelte Arkane am Mehrspielermodus. Welche Aufgaben bei **Bioshock 2** für das Studio abfielen, bleibt das Geheimnis der Entwickler.

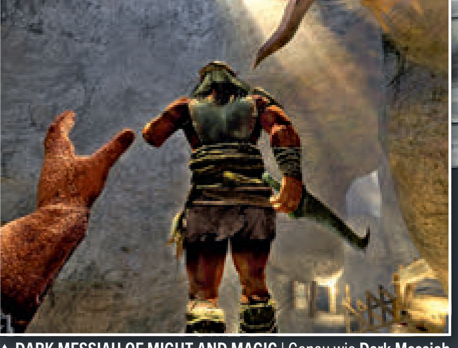
DIE VORBILDER VON DISHONORED

Schon in den ersten Spielminuten zeigt Dishonored seine Wurzeln. Wir verraten Ihnen, welche Zutaten Arkane in sein Spiel gepackt hat.

Dass **Dishonored** in vielen Belangen an andere Spiele erinnert, ist nicht verwunderlich, denn das Team dahinter hat schon an allerlei bekannten Titeln gearbeitet, unter anderem **Half-Life 2**, **Deus Ex** und **Bioshock 2**.

▼ **THIEF-REIHE** | Meisterdieb Garret hat es vorgemacht und viele sind ihm gefolgt. Vorsichtig durch die Abschnitte im Spiel schleichen, Leichen verstecken, um nicht entdeckt zu werden – kurzum: Die **Thief**-Reihe war der Begründer der Stealth-Action-Spiele. **Dishonored** kann Garrett als Vorbild nicht leugnen. Schleichen ist meist der beste Weg. Außerdem bekommen Sie eine Anzeige, wann Gegner Sie sehen können – wie in **Thief**.





▲ **DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC** | Genau wie **Dark Messiah** setzt auch **Dishonored** auf Ego-Sicht-Nahkämpfe. Die sind genauso intensiv inszeniert wie in **Dark Messiah**, die Ähnlichkeiten gehen sogar bis zur Haltung der Hand des Helden beim Zustechen oder Zaubern.

◀ **HALF-LIFE 2** | Die Welt von **Dishonored** erinnert zum einen vom Look her stark an Valves Ego-Shooter, sowohl die Farbgebung als auch die Architektur könnten direkt aus **Half-Life 2** stammen. Zum anderen bietet auch die Atmosphäre Parallelen, beide Spiele fangen den dystopischen Grundtenor wunderbar ein. Verwunderlich ist das nicht: Viktor Antonov, seines Zeichens für die Spielwelt von **Dishonored** verantwortlich, arbeitete bei Valve als Art Director an der Gestaltung der Welt von **Half-Life 2**.

kann der Assassine an andere Orte in Sichtweite springen. Also steuert einer der Entwickler Corvo direkt auf die Kante des Dachs zu, aktiviert zunächst die Fähigkeit, höher zu springen. In der Luft schaut er sich schnell um und teleportiert sich dann an einen höher gelegenen Punkt, den er vorher nicht sehen konnte. So hat Corvo großen Abstand zu seinen Verfolgern gewonnen, die ihn nun suchen müssen.

Dieses simple Beispiel sollte uns verdeutlichen, wie einfach man die Fähigkeiten des Assassinen kombinieren kann. Doch es geht auch komplizierter: Da in Dunwall eine Rattenplage herrscht, die die Bevölkerung dezimiert hat und verschreckt, kann Corvo später einen Rattenschwarm beschwören. Der geht dann auf Gegner in der Nähe los. Aber es geht noch perfider: Corvo beschwört einen Haufen der Nager, hält mit einer anderen Fähigkeit die Zeit an. Jetzt können Sie ganz einfach auf einer der Ratten eine Haftmine platzieren. Sobald die Zeit wieder normal weiterläuft, nutzen Sie die sogenannte Possess-Fähigkeit, mit der Sie in die Rolle von Menschen

Gebeutelter Held

Einst war er der Bodyguard der Kaiserin, jetzt muss er seine Unschuld beweisen und das Land vor einer korrupten Regierung bewahren. Jede Menge Arbeit für Sie.

BIG BROTHER | Da in der Stadt eine Rattenplage herrscht, unterdrückt die korrupte Regierung die Bevölkerung. Entsprechend schwer ist es für Sie, unentdeckt durch die Straßen zu gelangen.

INTERVIEW MIT RAPHAËL COLANTONIO UND HARVEY SMITH

„Wir wollen eine detailreiche, glaubwürdige Welt schaffen!"

PC Games: Der Held muss seine Unschuld beweisen und rettet dabei die Welt. Das hört sich erst mal nach einer simplen Hintergrundgeschichte an, oder nicht?
Smith: „Na ja, das ist aber auch sehr knapp gefasst. Eigentlich geht es darum, am richtigen Punkt in der Geschichte die Chance zu haben einzugreifen. Letztlich beseitigt man eine korrupte Regierung – wobei das nicht heißt, dass man alle ihre Mitglieder umbringt. Je nachdem, wie vorsichtig oder eben schlampig man dabei vorgeht, desto besser oder schlechter geht es am Ende aus."
Colantonio: „Richtig, insgesamt haben wir vier Hauptenden für das Spiel vorgesehen, wobei jeweils zwei sozusagen gut und zwei eher schlecht sind. Dazu kommen während des Spielverlaufs allerlei Entscheidungsmomente, die Einfluss auf Situationen nehmen, also ob ein NPC dem Spieler später irgendwann hilft oder nicht. Solche Dinge eben."
PC Games: Wie funktioniert das Skill-System, das hat sich zunächst recht kompliziert angehört?
Colantonio: „Wir haben drei Wege in **Dishonored**, wie der Spieler seinen Charakter ausbauen kann. Mit Geld kauft man sich Upgrades für die Ausrüstung. Dann gibt es Knochenbehälter, die zufällig in der Welt versteckt sind, und Runen. Die beiden Letztgenannten stehen für die Magie von **Dishonored**, manches davon ist aktiv, manches passiv und alles lässt sich verbessern."
Smith: „Dazu sollte man ergänzen, dass **Dishonored** nicht auf der Erde spielt. Wir haben eine fiktive Welt geschaffen, die aus Inseln besteht. Dort gibt es keinen Himmel, keine Hölle oder Gott. Das einzige Derartige ist ein mächtiges Wesen namens Outsider. Wenn der einen Menschen berührt, dann erlangt dieser spezielle Kräfte. Außerdem haben wir uns diese seltsamen Wale ausgedacht – die auch nicht wie unsere Wale aussehen. Und die spielen eine wichtige Rolle. Ihr Tran wird genutzt, um Elektrizität herzustellen, und ihre Knochen werden für die genannten Zauber genutzt. Außerdem gibt es Rituale, für die Tran und Knochen benötigt werden. Aber gut, das soll als Hintergrund erst einmal ausreichen." [lacht]
PC Games: Ganz ehrlich: Das klingt ziemlich abgedreht. Wie kommt man auf so etwas?
Colantonio: „Wir saßen lange zusammen und haben diskutiert, in welchem Zeitrahmen **Dishonored** spielen soll. 18. Jahrhundert? London? Während der Pest?"
Smith: „Wir haben letztlich alles zusammengeworfen und mit ein wenig H.P. Lovecraft gewürzt. Obwohl sich **Dishonored** nur auf der Insel Crystal und dort in der Stadt Dunwall abspielt, haben wir insgesamt vier Inseln entworfen. Eine ist eher mediterran angehaucht, die zweite erinnert an Schottland und Irland und die dritte ist eisig und an Russland angelehnt. Die vierte Insel Crystal schließlich gleicht England. Doch das ist genau das, was wir mögen: detailreiche, glaubhafte und gut ausgearbeitete Welten. Wir wollen den Spieler nicht einfach in einen Krieg werfen und sagen: ‚Kämpfe!'."


Raphaël Colantonio (links) und Harvey Smith sind die Kreativdirektoren der Arkane Studios.

PC Games: Dann steht einem Nachfolger schon mal nichts im Wege?
Colantonio: „Nein, im Grunde nicht. Die anderen Inseln bieten genug Raum für weitere Teile. Aber jetzt dienen sie nur als Hintergrund."

oder Tieren schlüpfen können, um diese zu kontrollieren. So steuern Sie die Sprengstoff-Ratte gezielt in eine Gegnergruppe. Den Rest können Sie sich denken.

Dass man für solche wirren Spielereien ein wenig Übung braucht, ist klar. Die immensen Möglichkeiten sind beeindruckend. Man kann jede Fähigkeit auch einzeln nutzen. Dank der Fähigkeit Possess zum Beispiel gelangt Corvo in der Beispielmission ganz leicht in den Unterschlupf seines Opfers, indem er in die Haut einer der Wachen vor der Tür schlüpft. Auch ein beschwörter Rattenschwarm funktioniert wunderbar als Ablenkung, denn am einfachsten kommen Sie voran, wenn Sie unentdeckt bleiben.

Um Ihnen das Schleichen zu vereinfachen, spendieren die Entwickler eine Anzeige, wie man sie aus der **Thief**-Reihe kennt. Die verrät Ihnen, wann Gegner Sie nicht entdecken können, da Sie im Schatten lauern, oder wann Sie sichtbar sind. Zudem können Sie sich – Ego-Shooter-typisch – um Ecken lehnen oder durch Schlüssellöcher spitzen, um sich entsprechend auf neue Situationen vorzubereiten.

Ihre Gegner machen es Ihnen nicht einfach. Die Kerle sind schon jetzt in der frühen Alpha-Version von **Dishonored** verblüffend schlau und unberechenbar. Wenn Sie ein und dieselbe Szene mehrmals versuchen, verhalten sich die KI-Kollegen immer anders. Einmal patrouilliert eine Wache durch den Raum, ein andermal steht sie vielleicht am Kamin und wärmt sich und stellt dann ein einfaches Ziel dar. Im Kampf dagegen versuchen die Jungs, Sie zu umrunden, oder sie nutzen ihr Equipment geschickt und vor allem taktisch, sodass der Fechtkampf gegen mehrere Typen enorm fordernd ausfällt. Diese Kampfszenen gleichen fast bis ins letzte Detail Arkanes vorangegangenem Spiel **Dark Messiah of Might and Magic** – wenig verwunderlich, immerhin sitzen dieselben Entwickler daran. Sprich: In einer Hand hat Corvo sein Schwert oder Messer, die andere Hand bedient die Schusswaffe oder löst Zauber aus – alles aus der Ego-Sicht. Die Auseinandersetzungen selbst inszenieren die Entwickler intensiv, sodass man bei jedem Schlag und bei jedem Treffer die Wucht, die dahintersteckt, erahnen kann.

Abgesehen von den Kämpfen besteht der Spielverlauf von **Dishonored** hauptsächlich aus der Erkundung der Spielwelt. Wer die


GELD REGIERT DIE WELT | Die wenigen Wohlhabenden stellen ihren Reichtum gerne zur Schau oder nutzen ihn für ihre Zwecke – hier mit gleich zwei Prostituierten.


UNTERSCHIEDLICHE WAFFEN | So wie dieser Gegner kann auch Ihr Charakter Schwert und Fernkampfwaffe gleichzeitig in den Händen haben und nutzen.

WAS WURDE AUS THE CROSSING?

„Die Angebote der Publisher waren nicht akzeptabel!"

The Crossing war ein interessanter Mehrspieler-Titel, um den es 2009 plötzlich ruhig wurde.

Die Welt von **The Crossing** setzte auf die Idee von parallelen Universen und spielte in Paris. In einer Version verfällt die Hauptstadt Frankreichs der Anarchie, in der anderen Version haben es die Tempelritter im Jahr 1307 geschafft, die Macht über Frankreich zu erlangen. Der Spielablauf sollte Einzelspieler- und Multiplayer-Modus verknüpfen, sodass zum Beispiel jederzeit ein menschlicher Mitspieler die Rolle eines Bösewichts in der Story übernehmen könnte. Schließlich wäre es ein Team-Deathmatch geworden, bei dem der Spieler der Kampagne im Mittelpunkt steht.

PC Games: The Crossing sah seinerzeit vielversprechend aus. Warum habt ihr es eingestellt?

Colantonio*: „Zu Beginn haben wir das Spiel selbst finanziert. Dann verhandelten wir mit einigen Publishern, doch die Verträge waren alle nicht akzeptabel. Zum Beispiel hätten wir die Rechte an der Marke **The Crossing** abtreten müssen. Schon damals haben wir dann irgendwann entschieden, **The Crossing** erst mal auf Eis zu legen."

Smith: „Das Verrückte ist, dass wir einen passenden Vertrag ausgehandelt hatten. Allerdings wollte uns der Publisher das Spiel nicht in der Qualität fertigstellen lassen, die wir gerne erreichen wollten. Deshalb sagten wir dann: ‚Behaltet euer Geld! Entweder wir machen es richtig oder gar nicht.'"

PC Games: Das heißt, **The Crossing** könnte irgendwann noch erscheinen?

Colantonio: „Ja, definitiv. Der Titel ist schon spielbar. Immer wenn hier neue Leute anfangen, fragen die nach **The Crossing**. Wenn wir dann genug Neue zusammen haben, dann starten wir immer wieder mal eine Runde **The Crossing**. Davon abgesehen könnten wir jederzeit wieder mit den Arbeiten daran anfangen. Das Gute ist, dass wir unser Spielkonzept sehr leicht auf einer anderen Engine umsetzen könnten, denn grafisch ist **The Crossing** inzwischen veraltet. Und wir sind zum Glück nicht von einer bestimmten Engine abhängig. Aber immerhin hat bisher kein anderer unser Konzept umgesetzt."

INTERESSANTES KONZEPT | In **The Crossing** sollten zwei Epochen aufeinander treffen und den Einzel- mit dem Mehrspielermodus verschmelzen. Im Mai 2009 wurde das Projekt eingestellt.

* Raphaël Colantonio und Harvey Smith werden im Interview auf Seite 31 vorgestellt.

Augen offen hält, findet genug Zeug, um seinen Charakter auszubauen. Mit Geld verbessern Sie das Equipment Ihres Schützlings, Knochenbehälter und Runen benötigen Sie für die Zauberfähigkeiten. Beides verstecken die Entwickler in den Arealen. Doch ein offenes Auge vereinfacht oftmals das Vorankommen in einer Mission: In unserem Beispiel mit dem korrupten Anwalt findet Corvo zum Beispiel einen Brief eines Dienstmädchens aus dem Haus des Opfers. Das Schreiben spricht den Liebhaber der Magd an, es verrät ihrem Liebling, dass er den Schlüssel zur Hintertür in einer der Mülltonnen findet. Mit dieser Information kommen Sie wiederum ohne großes Aufsehen in das Anwesen.

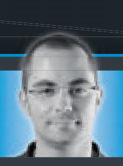
Solch ruhiges Vorgehen schont Ihre Gesundheit, nimmt aber vor allem Einfluss auf die Spielwelt von **Dishonored**. Je offensiver Sie nämlich vorgehen, desto mehr steigt der Chaos-Wert in der Stadt. Je höher dieser ist, desto mehr Diebesbanden (eine von vier Fraktionen) treiben sich zum Beispiel auf den Straßen herum. Generell bestimmt der Chaos-Wert aber, ob die Geschichte gut oder schlecht ausgeht, wobei auch andere Dinge Einfluss darauf haben. Sobald Sie beispielsweise den korrupten Anwalt erreicht haben, können Sie ihn einfach aus dem Weg räumen, wie es die Mission verlangt. Dann entwickelt sich die Geschichte in eine bestimmte Richtung. Oder aber Sie lassen ihn am Leben und legen ihm ans Herz, für immer zu verschwinden. Dann wiederum verläuft die Geschichte anders. Oder Sie treffen den Kerl viel später wieder und er hilft Ihnen oder, oder, oder. Jede einzelne Aktion soll schließlich den Fortlauf der Story und das Verhalten der NPCs beeinflussen.

Im Großen und Ganzen bleiben sich die Arkane Studios bei **Dishonored** also treu und setzen auf etliche Spielmechaniken aus **Dark Messiah**. Lediglich in Sachen Grafik legen die Entwickler zu und wechseln von der Source Engine auf die **Unreal**-Engine-3, die man jedoch fast nicht wiedererkennt, dem Einfluss von **Half-Life 2**-Veteran Viktor Antonov sei Dank. Dieses Gesamtpaket aus spannenden Spielmechaniken und stimmiger Spielwelt macht **Dishonored** zu einem der interessantesten Action-Spiele für das Jahr 2012. ❑

TAKTISCH | Ratten sind ein wichtiges Spielelement. Sie dienen zur Abschreckung von Gegnern oder werden von Leichen angezogen – und verraten Sie somit, wenn Sie Pech haben.

„Enorm vielfältig und bis ins kleinste Detail durchdacht! Klasse Spiel!"

Sebastian Weber



Auf den ersten Blick wirkte **Dishonored** wie ein **Dark Messiah**, nur in einer anderen Fantasy-Welt. Doch als die Entwickler uns eine Mission und dann etliche Möglichkeiten des Kampf- und Fähigkeitensystems zeigten, gefiel mir das Action-Spiel zunehmend. Es ist wirklich verblüffend, wie viele Vorgehensweisen es zu geben scheint, um eine Mission zu lösen, einen Gegner zu erledigen oder schlichtweg in ein Gebäude zu gelangen. Ebenso faszinierend war es dann, die immens komplexe und bis ins kleinste Detail ausgearbeitete Hintergrundgeschichte zu erfahren. Wenn die Jungs von Arkane für das gesamte Spiel so viel Aufwand betreiben, dann erwartet uns ein echter Action-Knaller!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Arkane Studios
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**


TRIO INFERNALE | Im Nachfolger spielen Sie nicht mehr den Dungeon Lord, sondern seine Widersacher Calypso, Minos und den Zombiekönig (das Trio in der Bildmitte). Der Gnom ganz links ist Ihr Berater.


TIEFGEKÜHLT | Zu den bereits bekannten Dungeon-Ebenen kommt nun die Kristallhöhle, in der alles mit Eis bedeckt ist.

Dungeons: The Dark Lord

Von: Viktor Eippert

Kalypso stellt die Verhältnisse auf den Kopf und erklärt den einstigen Helden aus Dungeons zum Bösewicht.

Seine widerspenstige Ex war besiegt, seine Feinde bezwungen. Sein Dungeon-Reich gehörte endlich wieder ihm. Er hatte alles erreicht. Doch nun wird er zum Bösewicht, zum erklärten Feind des Spielers. Die Rede ist vom Dungeon Lord, Ihrem Alter Ego in **Dungeons**. In der Fortsetzung **Dungeons: The Dark Lord** rotten sich die vom Dungeon Lord besiegten Schergen Calypso, Minos und der Zombiekönig zusammen, um den dunklen Lord ein zweites Mal vom Thron zu stoßen!

Folglich verkörpern Sie in der neuen, etwa achtstündigen Kampagne von **Dungeons: TDL** das eben genannte Dreiergespann und greifen auf dessen Untergebene zu. Am Spielprinzip hat sich nichts Grundlegendes verändert: Sie heben erneut Gänge und Räume tief unter der Erde aus, beschwören Monster und legen sich mit anderen Dungeon-Herrschern an. Dafür benötigen Sie nach wie vor Seelenenergie, die Sie von Helden erhalten, welche Sie zuvor mit Schätzen in Ihr Reich locken.

Doch nicht alles bleibt beim Alten. Das Prestige-System wurde beispielsweise überarbeitet. Nun reicht es nicht mehr, den Dungeon wahllos mit den nächstbesten Prestigeobjekten zuzukleistern. Stattdessen entfalten die Schmuckgegenstände in **TDL** nur dann ihre volle Wirkung, wenn sie von Helden bewundert werden. Sprich, der Ort spielt jetzt eine entscheidende Rolle beim Platzieren der Prestige-Objekte. Darüber hinaus interessieren sich hochrangige Helden nur für bestimmte Prestige-Items, die ihren Geschmack treffen. Eine sinnvolle und absolut notwendige Neuerung.

Wesentlich interessanter ist die mit **TDL** einhergehende Einführung von Mehrspieler-Partien. In den Spielmodi King of the Hill, Deathmatch und Überlebenskampf wählen die Spieler frei aus den vier Spiel-Avataren Calypso, Minos, dem Zombiekönig und dem Dungeon Lord, die natürlich jeweils andere Monster in die Schlacht schicken und über unterschiedliche Zauber und Fähigkeiten verfügen. Hinzu kommen besondere Zaubersprüche und Charakterskills, die es nur im Mehrspielermodus gibt. So können Sie nicht nur Ihren Lieblingsschergen wählen, sondern es sind auch unterschiedliche Taktiken möglich. Zumindest in der Theorie, denn sehen geschweige denn spielen durften wir die Mehrspieler-Scharmützel noch nicht. Worin genau sich die drei Spielmodi also unterscheiden und ob neben Onlinespielen auch ein LAN-Modus enthalten sein wird, wissen wir wahrscheinlich erst zum Test im September. ❑


VERTRAUT | Am Grundprinzip ändert sich mit **The Dark Lord** nichts. Sie locken immer noch Helden mit wertvollen Schätzen in Ihren Dungeon, um ihnen dann Seelenenergie abzuzapfen.

„Vollwertiger Nachfolger oder nur eine gewöhnliche Erweiterung?“

Viktor Eippert



Bisher konnten wir weder in die neue Kampagne noch in den vielversprechenden Mehrspielermodus einen Blick werfen. Lediglich die neue Dungeon-Ebene – die Kristallhöhlen – wurde uns präsentiert. Daher ist es schwer zu beurteilen, inwieweit **Dungeons: TDL** von den beschriebenen Änderungen profitieren wird. Auf dem Papier klingen sie jedenfalls sinnvoll, auch wenn mir **TDL** eher wie ein Add-on erscheint als wie ein vollwertiger Nachfolger. Sollte es Realmforge jedoch gelingen, einen spaßigen Mehrspielermodus auf die Beine zu stellen und die Kampagne abwechslungsreich und humorvoll zu gestalten, könnte **TDL** dennoch das werden, was **Dungeons** ursprünglich sein wollte: ein humoriger Aufbaustrategie-Geheimtipp.

GENRE: Aufbaustrategie
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Realmforge Studios
TERMIN: 22. September 2011

EINDRUCK **OKAY**



Razer
BlackWidow
elite mechanical gaming keyboard ULTIMATE
Feel the difference
• Mechanische Tastatur • On-The-Fly-Makroaufnahme • 5 zusätzliche Gaming-Tasten
Erhältlich bei:
amazon.de
DiTech
cyberport
For gamers. by gamers.™
eu.razerzone.com
© 2010 - 2011 All Rights Reserved. Razer USA Ltd and affiliated companies. All other trademarks are the property of their respective owners. Actual products may differ from pictures. Information correct at time of printing.



Guild Wars 2

Von: Florian Emmerich

Endlich ausprobieren: Mit dem Ingenieur geht's durch düstere Gewölbe.

Technikverliebt

Gestatten, so stellt sich die Klasse des Ingenieurs im Spiel dar. Mit allerlei Taschen und Gerätschaften ausgestattet, ist er ein Multitalent, das sowohl ordentlich Schaden austeilt, als auch Heileraufgaben problemlos übernimmt.

Fast schon gemein, diese Anspiel-Events. Denn wenn man erst einmal in die Spielwelt von **Guild Wars 2** eingetaucht ist, kann man sich nur schwer wieder losreißen. Diesmal lud Entwickler Arenanet in die Hansestadt Hamburg, gewährte PC Games einen Blick in einen Dungeon und zeigte Unterwasserkämpfe sowie die zuletzt vorgestellte, siebte Klasse: den Ingenieur.

Die vorletzte Klasse symbolisiert wie keine andere den Wandel in Tyria, der Spielwelt von **Guild Wars 2**. Denn der Bastler setzt fantasyuntypisch auf Waffen wie eine Schrotflinte, einen Flammenwerfer, Granaten und automatische Geschütz- oder Heiltürme. Deshalb spielt sich der Ingenieur anders als die bislang vorgestellten Klassen. Natürlich ist auch mit diesem Helden viel Bewegung notwendig, aber der geschickte Einsatz der stationären Türme ist unabdingbar.

Mit einem „Donnerturm" bringt der Ingenieur im Notfall Feinde zu Fall, gewinnt ein paar Schritte Abstand und schleudert dann Granaten – etwa einen Frostsprengsatz, der den Gegner verlangsamt. Mit den Granaten müssen Sie richtig zielen: ein kleiner Kreis markiert, wo der Explosionskörper landet. Das Granaten-Arsenal bietet zudem eine Blendbombe, welche die Trefferwahrscheinlichkeit senkt, oder eine Giftgranate, die beständig Schaden verursacht.

Das Highlight des Ingenieurs ist aber der Flammenwerfer. Klar, der spuckt zunächst einmal Feuer. Praktisch: Wenn Sie sich umdrehen, wandert die Flammenzunge mit. Doch die Waffe hat noch mehr in petto. Ähnlich wie beim Shooter **Team Fortress 2** lösen Sie einen starken Luftstoß aus, der Ihre Widersacher einige Meter nach hinten wirft. Oder Sie katapultieren Ihre Spielfigur hoch in die Luft, um anschließend mit Karacho neben den Feinden zu landen,

WAS DARF'S SEIN? | Beim Verlieswächter wählen Sie zwischen Story- und Erforschungsmodus.

HELFERLEIN | Während der Krieger den Geist im Nahkampf beschäftigt, feuert der Geschützturm.

STIMMUNGSVOLL | Zwischensequenzen sehen Sie bei Quests oder in Instanzen wie hier häufig.

DIE KARTE – AM PC UND MOBIL

Auf der großen Übersichtskarte werden viele aktuelle Events angezeigt, so verpassen Sie keine spannenden Abenteuer.



Die Übersichtskarte zeigt, wo in Tyria was los ist, und erlaubt zudem den Zugriff auf die Schnellreise-Punkte. **1** Diese beiden Reiseziele hat unser Charakter noch nicht entdeckt, daher das Schloss-Symbol. **2** Hier treffen wir eine Späherin, die uns von Geschehnissen (dynamischen Events) in der Umgebung berichtet. **3** Dieser Schnellreisepunkt ist zugänglich. Für ein paar Münzen kann sich Ihr Charakter jederzeit dorthin teleportieren. **4** Die Herz-Symbole zeigen die Standorte von Events. Doch nicht alle sind auf der Karte zu sehen, so wollen die Entwickler den Entdeckergeist fördern. **5** Die Sylvari-Späherin Brigid erzählt von Piraten, die ein Anwesen im Osten besetzt haben.

Die Funktionen der Karte nutzen Sie auch unterwegs, sofern Sie ein iPhone oder iPad Ihr Eigen nennen. Mit der sogenannten „Extended Experience" spielen Sie **Guild Wars 2** zwar nicht auf dem Mobilgerät, behalten aber das Spielgeschehen im Auge. Sie können etwa mit Freunden oder Gildenkollegen chatten oder auf der Karte verfolgen, wo gerade ein Event stattfindet. Sie interagieren auch via iPad mit **Guild Wars 2**. So zeigen Sie etwa einem Gildenkumpanen einen Punkt auf der Karte. Übrigens werden diese Funktionen per Webbrowser zugänglich sein.



was diese genau wie der Luftstoß zu Boden schickt.

Bei der Präsentation eines der Verliese gesellen sich vier weitere Recken zu unserem Ingenieur. Gemeinsam geht es in die Katakomben von Ascalon. Vor dem Eingang der für Stufe 35 (von maximal 80) konzipierten Instanz erwartet uns ein NPC. Dies ist übrigens die niedrigstufige Einstiegsinstanz für Fünfergruppen. Wir dürfen wählen, ob wir den Story-Modus oder den Erforschungs-Modus absolvieren. Zuerst wählen wir die Geschichtsvariante. In einer coolen Zwischensequenz begrüßt uns einer von fünf Kulthelden aus **Guild Wars 2**. Neben dem Charr-Krieger Rytlock Brimstone aus der Sequenz gibt es den menschlichen Wächter Logan Thackeray. Eine weitere Heldin ist Zojia, eine Asura-Erfinderin, die sich mit der Herstellung von Golems (mechanisch-magische Kampfwesen) auskennt. Die Sylvari Caithe ist eine agile Kämpferin mit zwei Dolchen und die letzte Heldin im Bunde ist Eir Stegalkin aus dem Volk der Norn. Die rauen Nordmenschen streben danach, eine persönliche Legende zu generieren. Also hat sich Eir in die Katakomben aufgemacht, um ein legendäres Schwert zu finden. Unglücklicherweise sind die Kammern der einstigen Metropole aber voller Geister.

Warum, erläutert die Eingangssequenz. Ascalon spielte schon in **Guild Wars: Prophecies** eine wichtige Rolle, dort begann die Reise der Helden in der von den damals noch feindlichen Charr belagerten Stadt. Als die Angreifer schließlich die Verteidigung überwanden, sah König Adelbern nur eine Lösung und verfluchte die Metropole: Er löste das sogenannte Feindfeuer aus, das jede lebende Seele in der Stadt vernichtete und die einstigen Soldaten zu einer ewigen Wacht als Geister verdammte.

Dass die Untoten keine freundlichen Gesellen sind, merken wir schnell. Die zähen Veteranen sind nur mit Mühe zu bezwingen, denn **Guild Wars 2** fordert Reaktionsschnelligkeit im Kampf. Wirkt ein Gegner etwa einen schädlichen Flächeneffekt, so erscheint ein roter Kreis auf dem Boden – jetzt heißt es schnell weg. Zudem müssen Sie die Widersacher im Auge behalten. Einer der Geisterkrieger heilt sich beispielsweise häufig. Sobald er sein Schwert erhebt, gilt es, ihn zu unterbrechen. Dafür eignen sich Attacken, die den Gegner umwerfen oder ihn kurz betäuben. **Guild Wars 2** kommt ohne die klassische sogenannte Dreifaltigkeit der Online-Rollenspiele aus. Es gibt keinen in der Gruppe, der gezielt die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich lenkt, also den „Tank" mimt. Auch steht kein dedizierter Heiler hinter den Kombattanten und starrt nur auf die Lebenspunkt-Anzeigen. Nein, in **Guild Wars 2** fallen diese Aufgaben allen zu. Wendet sich ein Widersacher etwa vom stark gepanzerten Krieger ab, tauscht dieser

DER CHARAKTERBILDSCHIRM

Das Herzstück jedes Helden ist der Charakterbildschirm. Dort haben Sie die wichtigsten Attribute und die Ausrüstung im Überblick.

Hier schalten Sie zwischen dem Charakter-Bildschirm, der Achievement-Liste, den Talenten Ihres Charakters, den Aufgaben und dem Handwerksmenü um.

Der schnelle Wechsel zwischen zwei Waffensets ist überlebenswichtig. Denn mit der Waffe wechseln ebenfalls fünf Fertigkeiten des Helden, was in vielen Situationen notwendig ist.

Auch unter Wasser verfügt Ihr Charakter über zwei Waffensets. Schwimmend setzt er völlig andere Fertigkeiten ein als an Land.

In **Guild Wars 2** dürfen Sie die Rüstung Ihrer Spielfigur beliebig einfärben. Das Mischen von Farbtönen wie in den Vorgängern wird jedoch entfallen.

Ihr Charakter hat nur vier Attribute, die bei allen Klassen das Gleiche bewirken. So erhöht etwa „Power" auch bei Magiern oder Dieben den ausgeteilten Schaden.

sofort Einhandschwert und Schild gegen einen mächtigen Zweihänder, um mehr Schaden anzurichten. Ist das neue Opfer des Feindes nun der leicht gepanzerte Elementarmagier, schleudert dieser verlangsamende Eis-Zauber und läuft vor dem Feind weg, bis der das Interesse verliert. Merkt der Ingenieur, dass die Lebenskraft-Reserven der Gruppe abnehmen, platziert er einen Turm, der per heilsamen Nebel alle Gefährten im Umkreis stärkt. Oder er wirft Medipacks auf den Boden, die Verletzte bei Bedarf einsammeln. Seine dritte Heiloption ist die Elixir-Kanone. Damit schießen Sie eine kurierende Spritze direkt zum bedürftigen Kollegen.

Doch warum dieser Bruch mit einem der ungeschriebenen Gesetze der Online-Rollenspiele? Wer schon einmal versucht hat, für **World of Warcraft** und Konsorten eine Gruppe zu finden, kennt das: Auf die Nachricht im Gruppensuche-Chat-Kanal, dass Sie noch vier Mitstreiter suchen, um dem garstigen Drachen in der Höhle nebenan die Schuppen über die Ohren zu ziehen, melden sich gefühlte 200 „DDs" – also Schadensausteiler. Mangelware sind hingegen Tanks (also die, die hauptberuflich den Kopf hinhalten) und natürlich Heiler. Um das zu vermeiden, ist es in **Guild Wars 2** egal, welche Gruppenzusammenstellung Sie wählen. Auch fünf Ingenieure sollen laut Entwickler eine Instanz ohne große Probleme bewältigen. Wer sich nun fragt, ob das auch mit 25 Ingenieuren in einem Schlachtzug (Raid) klappt, muss wissen, dass derlei in **Guild Wars 2** nicht vorkommt. Auf Schlachtzüge verzichten die Entwickler ganz bewusst, um kleine Gilden oder gildenlose Spieler nicht zu benachteiligen. Als Herausforderungen für große Gilden sind dynamische Events für bis zu 100 Spieler geplant.

Doch zurück zum Dungeon: Nachdem alle in der Gruppe dasselbe Ziel attackiert und rechtzeitig auf gegnerische Manöver reagiert haben, sind die Standardgegner kein Hindernis mehr. Wir treffen zunächst auf den untoten Monarchen Adelbern. Doch anstatt sich zum Kampf zu stellen, verweist er uns in einer sehenswerten Zwischensequenz an seine Vasallen. Sie haben **Guild Wars: Prophecies** gespielt? Dann kennen Sie vielleicht noch die Questgeber aus Ascalon, Master Ranger Nente oder Nekromantin Kasha Blackblood? Die haben nun einen Auftritt als untote Boss-Gegner, ebenso wie ein Boss-Pärchen, die „Liebenden" Ralena und Vassar.

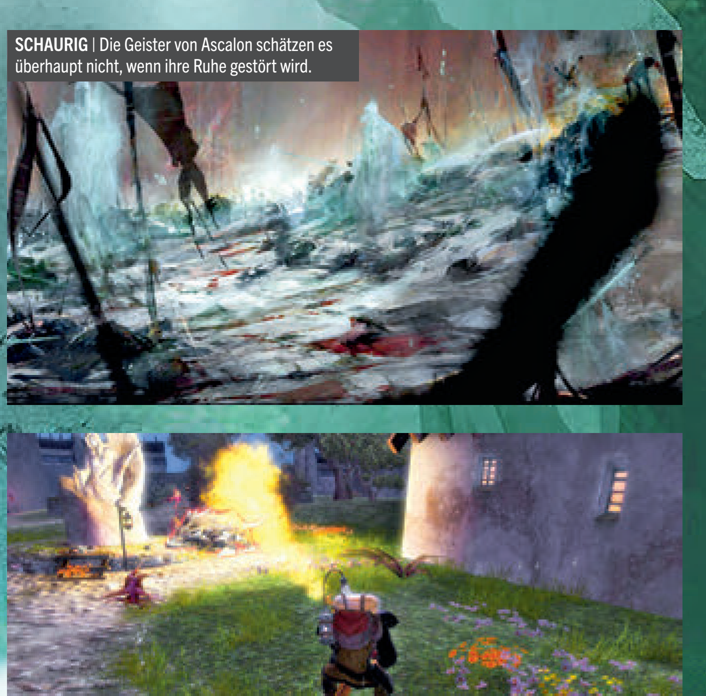
Bei diesen Gefechten ist mehr Taktik notwendig als für die Standardgegner. Die Nekromantin ruft diverse Schergen ins Gefecht. Sie müssen verhindern, dass die kleinen Plagegeister ihrer Meisterin zu nahe kommen, sonst regenerieren sie die Lebenspunkte der Feindin, indem sie sich selbst opfern. Wichtig ist, Kasha von ihren Schergen wegzulocken, statisches Herumstehen zieht den Kampf in die Länge.

Auch die beiden Liebenden sollten Sie nicht nah beieinander lassen. Wenn Sie das Paar nicht trennen, schlagen Vassar und Rale-



ROT IST BÖSE | Rahmen um Feinde dienen der Übersicht, rote Kreise auf dem Boden zeigen Gefahr.

NIE MEHR ATEMLOS | **Guild Wars 2**-Helden tauchen dank Atemmaske unbegrenzt lange.



SCHAURIG | Die Geister von Ascalon schätzen es überhaupt nicht, wenn ihre Ruhe gestört wird.

HEISSES SPIELZEUG | Der Flammenwerfer schadet allen Feinden, die im Feuerkegel stehen.

KATZEN-KUMPEL | Auftraggeber Rytlock kämpft in der Instanz an Ihrer Seite.

na erheblich härter zu. Praktischerweise zeigen zwei Kreise auf dem Dungeon-Boden an, wie groß der Radius der Schadensverstärkung ist. Auch wenn Sie die beiden Bosse getrennt haben, sollten Sie obendrein beide gleichzeitig bekämpfen. Denn sobald ein Partner stirbt, ist der andere äußerst verärgert und schlägt deutlich härter zu.

Nach dem Tod der Schergen messen wir uns mit dem König selbst. Auch der greift tief in die Boss-Trickkiste, schleudert Spieler umher oder setzt fiese Furcht-Zauber ein, was zu hilflosem Herumgerenne der Protagonisten führt. Doch da die Story-Variante der Dungeons laut Entwickler explizit für Zufallsgruppen ohne besondere Erfahrung designt ist, wird auch Adelbern besiegt. Damit wäre der Dungeon abgeschlossen – zweiter Besuch unnötig? Nicht bei **Guild Wars 2**. Denn anstatt den Spielern immer wieder dasselbe Gewölbe mit denselben Kämpfen vorzusetzen, bieten alle Instanzen einen Erforschungsmodus. In dieser deutlich kniffligeren Variante haben Sie je nach Instanz die Wahl zwischen drei bis neun unterschiedlichen Wegen, die jeweils zu anderen Bossen und unterschiedlichen Kämpfen führen. In unserem Beispiel ist eine Expedition in den Katakomben angekommen und in einem Dialog darf die Gruppe per Mehrheitsvotum entscheiden, welchem Forscher sie ihr Vertrauen schenkt. Wir folgen Tzark, dem Asura. Nun entdecken wir in den Gängen Fallen – ein Steinschädel an der Wand spuckt Flammen. Anschließend stürmen dutzende kleine Spinnen den Raum, nur mit viel Mühe schaffen wir dieses Gefecht im gefühlt zehnten Anlauf. Zum Glück stehen besiegte Spieler bei einem Wegpunkt innerhalb des Dungeons wieder auf, eine Strafe fürs Sterben gibt's nicht. Nach den Mini-Krabbeltieren treten wir der Spinnen-Königin entgegen, die Gift-Attacken und Betäubungen parat hält. Ein abruptes Ende findet unser Abenteuer im selben Raum, wo wir zuvor die Liebenden bekämpft haben. Dort zapft unser Asura-Begleiter mit einer Apparatur Energie von zwei Särgen ab, während im Zentrum des Raumes Heerscharen von aggressiven Käfern aus dem Boden strömen. Dem Ansturm lange genug standzuhalten, will uns einfach nicht gelingen, aber schließlich soll der Erforschungsmodus auch eine Herausforderung sein.

Zum Abkühlen geht's im Anschluss in einen nahe gelegenen See; dort wollen uns die Entwickler Unterwasserkämpfe präsentieren. Bei anderen MMORPGs machen Sie im Wasser meist dasselbe wie an Land: Feuerbälle schleudern, Schwerter schwingen. In Tyria hingegen bekommen alle Helden spezielle Unterwasserwaffen, einen Dreizack, einen Speer oder ein Harpunengewehr, das sogar kleine Torpedos verschießt. Bis Sie selbst einen Ausflug in die Unterwasser-Abenteuer unternehmen dürfen, wird es wohl 2012 sein. ❑

LESESPASS MIT GUILD WARS

Die Geister von Ascalon und Die Herrschaft der Drachen bringen Ihnen Spielwelt, Völker, Klassen und Berühmtheiten von Guild Wars 2 näher.

Zwei von drei geplanten Romanen sind bereits auf Deutsch erhältlich. **Die Geister von Ascalon** handelt von dem Ausflug einer Abenteurer-Gruppe in die Ruinen der Stadt. **Die Herrschaft der Drachen** erzählt von der Heldentruppe „Klinge des Schicksals“ und deren Kampf gegen die Alten Drachen und ihre Schergen.



„Legen Sie ein paar Euro zur Seite, Guild Wars 2 wird ein Pflichtkauf!“

Florian Emmerich



Jedes Mal, wenn ich **Guild Wars 2** spiele, bin ich zunächst etwas ernüchtert. Denn auf Anhieb merkt man nicht, wie sehr sich das MMORPG von üblichen Genrevertretern unterscheidet. Erst nach einiger Zeit fällt auf, wie die neuen Wege, die Arenanet beschreitet, harmonieren. Laufarbeit in den Kämpfen statt Dreifaltigkeits-Prinzip, Wechsel-Dungeons statt repetitiver Dauerbesuche. Auch die Ausflüge unter die Wasseroberfläche sowie tolle Story-Elemente überzeugen. Zudem wendet sich Arenanet direkt an Gelegenheitsspieler, denn mit wenigen Gefährten soll sich nahezu alles im Spiel erkunden lassen. Zudem fallen keine monatlichen Gebühren an, das könnte selbst MMORPG-Muffel zu **Guild Wars 2** locken.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Arenanet
PUBLISHER: NCsoft
TERMIN: 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

PES 2012

ROLLENVERTEILUNG | Mit einem Verteidiger wie Andrea Barzagli zum Torschuss kommen? Dank Off-the-Ball-Steuerung nun locker möglich.

Pro Evolution Soccer 2012 vs. FIFA 12

Von: Christoph Schuster

Zwischen Damen-WM und Bundesligastart: Wo steht der Pixel-Fußball anno 2011?

Schon die Einladungen zu den Hands-on-Terminen der jährlichen Pixelkicks verdeutlichten die aktuelle Sachlage: EA Sports lud in die Loge der Münchner Allianz Arena und zeigte dort auf mehreren Anspielstationen **FIFA 12**. Voller Selbstbewusstsein traten die Verantwortlichen auf, ließen keinen Zweifel daran: Man ist zu Gast beim Titelverteidiger. **FIFA 11** verkaufte sich phänomenal und kassierte weltweit tolle Wertungen.

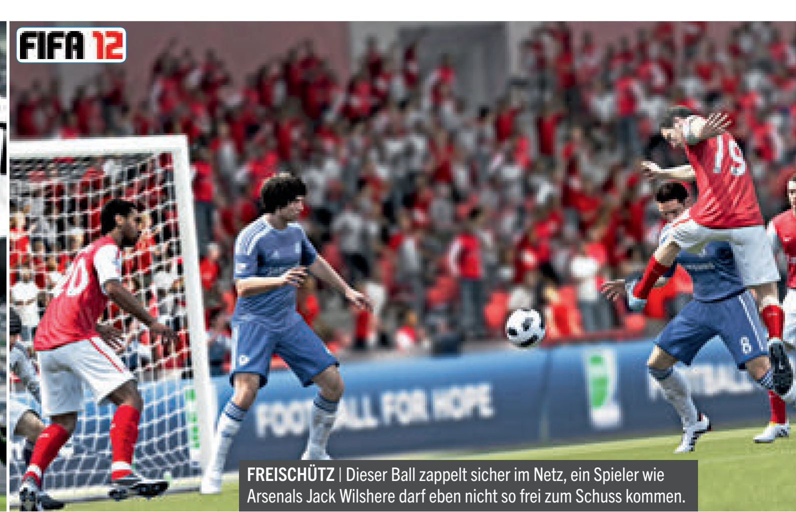
Ganz anders unser Treffen mit dem japanischen Konkurrenten: Konami lud uns in ein schickes, kleines Hinterzimmer eines Münchner Hotels ein und erklärte geduldig sein neues Projekt. Vergangen die Zeiten totaler Überlegenheit auf dem Platz, hier brütete der Ex-Meister und neue Herausforderer über Angriffsplänen. Außerdem passte der Hersteller auf, sein Pulver nicht frühzeitig zu verschießen. So gab es zahlreiche Punkte, über die die Entwickler zu diesem Zeitpunkt noch nicht sprechen wollten. Das Wichtigste aber: Bei beiden Veranstaltungen durften wir selbst zocken.

Sofort fiel auf: Beide Parteien haben aus den Fehlern des Vorjahres gelernt. Bei **FIFA 12** sieht das so aus, dass die Rechenknecht-Version endlich dieselbe Priorität wie die Konsolenbrüder genießt. Tatsächlich wirkten die Texturen auf den Rechnern vor Ort deutlich knackiger und schärfer als auf den Konsolen.

Das **PES**-Team hingegen behandelte die PC-Gemeinde immer zuvorkommend, die Kritik der Spieler richtete sich vor allem an Spielinhalte wie die KI oder den Schiedsrichter. Genau dort setzte das Studio zuerst



LANDESTREUE | Zwar fehlen **PES** weiterhin viele Vereinslizenzen, doch die Nationalmannschaften laufen mit Originalkader auf.



FREISCHÜTZ | Dieser Ball zappelt sicher im Netz, ein Spieler wie Arsenals Jack Wilshere darf eben nicht so frei zum Schuss kommen.

KÖPFER | EA setzt zwar auf eine neue Methode zur realitätsnahen Erstellung der digitalen Gesichter, die Ergebnisse schwanken aber qualitativ und erreichen nicht das Niveau der **PES**-Visagen.

an. Die Unparteiischen versuchen nun, das Match im Fluss zu halten. Ein erkanntes Abseits wird beispielsweise nicht mehr abgepfiffen, wenn der Ball sowieso beim Verteidiger oder Torwart landet. Außerdem beweist der Mann mit der Pfeife nun mehr Fingerspitzengefühl mit gelben und roten Karten. Obschon die **PES 2012**-Version aufgrund der umfangreicheren Änderungen noch nicht so rund lief wie das kanadische Gegenstück, so funktionierten gerade diese wichtigen Punkte bereits sehr gut.

Neben den Schirigespannen widmete sich Konami vor allem den 22 Akteuren auf dem Rasen. Die Abwehr- und Mittelfeldreihen beherrschen in der neuen Ausgabe von **PES** vernünftige Zonendeckung und verschieben je nach Situation geschickt die Reihen, um die Räume eng zu machen und dem Gegner das Spiel zu erschweren. Neben dem Halten und Anpassen der Formation richtet sich aber auch jeder Spieler individuell an seinem Gegenüber aus und antizipiert mögliche Spielzüge, um Gefahren vorzubeugen.

Im Gegenzug musste natürlich auch die Offensive dazulernen. So bleiben angreifende Spieler konstant in Bewegung, laufen sich frei oder kreuzen die gegnerischen Reihen, um Lücken zu reißen und Kontrahenten an sich zu binden, was dem ballführenden Spieler mehr Raum zum Agieren gibt. In der Theorie wirkt all das brillant, auf dem Platz kam es aber noch zu vielen Fehlern. Hier hat Konami bis zur Veröffentlichung eine Menge zu tun. Immerhin tritt vor allem die Defensive schon jetzt glaubwürdig auf und derart hanebüchene Situationen wie im Vorgänger gab es kaum mehr.

Kollege **FIFA** kann da zufrieden lächeln: Die KI verrichtete bereits gut ihren Dienst und viele Spielzüge, die das **PES**-Team als große Neuerung preist, funktionieren bei **FIFA 12** ebenso. Dafür gebärden sich die **FIFA**-Schiris als komplettes Gegenteil ihrer Kollegen, die in **PES 2011** penibel jede Kleinigkeit pfiffen. Es lässt sich schwer beurteilen, ob viele Aktionen aufgrund der neuen Zweikampfanimationen einfach nur heftiger wirken, als sie eigentlich sind, oder ob die **FIFA**-Schiedsrichter ihre Partien tatsächlich sehr englisch leiten und beim Begriff „übertriebene Härte“ denken, jemand habe das Spielgerät zu stark aufgepumpt …

Damit kommen wir direkt zur sogenannten Player Impact Engine. Die **FIFA 12**-Verantwortlichen bewerben diese neue Physikberechnung beim Aufeinandertreffen von Spielern als große Neuheit: Je nach Trefferzone fällt, fliegt oder humpelt der Getroffene jetzt nach den Regeln der Physik. Falls ein Spieler zudem besonders oft an derselben Stelle getroffen wird,



AM ZUCKERHUT | **PES** bietet erneut Exoten mit Originallizenz, etwa den SC Internacional Porto Alegre.



ECHT SCHARF | Dieser **FIFA**-Shot stammt als Einziger aus der PC-Version, die knackigeren Texturen fallen sofort auf.

PES 2012

Jon Murphy ist Chef der PES-Europaabteilung bei Konami

INTERVIEW MIT JON MURPHY

„Es war eine verdammt harte Zeit!"

PC Games: Ihr habt Details wie schwitzende Spieler eingebaut, aber die Klamotten bleiben sauber – warum?
Murphy: „Das liegt daran, dass wir alles Schritt für Schritt angehen müssen. Wir mussten uns dieses Jahr extrem auf das Gameplay konzentrieren. Klar will der Spieler solche Details in seinem perfekten Spiel sehen, aber wichtiger sind erst mal die Schlüssel-Features, das Geschehen auf dem Platz. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis solche Dinge kommen."
PC Games: In älteren Teilen gab es Schmutz und Bandagen bei verletzten Spielern aber schon …
Murphy: „Puh, das muss ewig her sein. Wichtig ist für mich erst mal, dass wir **PES** wieder dahin bringen, wo es in Sachen Qualität und Spielerlebnis sein sollte. Und dieses Jahr werden wir viele Spieler sehr glücklich machen, weil wir endlich viereckige Netze haben (lacht)."
PC Games: Neben der stark verbesserten KI ist eine eurer Hauptneuerungen die Off-the-Ball-Steuerung. Eure Konkurrenz hat so was Ähnliches schon in **FIFA 2004** probiert. Warum geht ihr jetzt in diese Richtung, das klappte damals doch überhaupt nicht?
Murphy: „Ich denke, das tut es jetzt. (lacht laut) Ich meine, wir haben ja zwei Systeme im Spiel: einmal Manuell und einmal Assisted. Letzteres geht einfach von der Hand und funktioniert wirklich gut, das hast du selbst beim Anspielen bemerkt. Es ist einfach eine Reaktion darauf, was unsere Fans wollten. Wir sind überzeugt, dass unsere KI jetzt gut genug funktioniert, dass kein Spieler Off the Ball benutzen muss. Solltest du das aber wollen, geben wir dir diese Möglichkeit."
PC Games: Konami ist eine japanische Firma, hatte das Unglück in Fukushima Auswirkungen auf eure Arbeit?
Murphy: „(Sehr ernst) Ich will ganz offen sein: Es war eine verdammt harte Zeit. Für mich persönlich, da ich Freunde in Japan habe, und für unsere Leute dort sowieso. Aber die japanische Lebensart ist es, aufzustehen und weiterzumachen. Und sie haben weitergemacht. Trotz Stromausfällen, trotz Angst um ihre Familien. Studios woanders auf der Welt wären daran zerbrochen."

steigt dort die Gefahr einer Verletzung. Dasselbe Risiko gehen Sie als Trainer ein, wenn Sie einen Spieler nach einer Reha-Pause womöglich zu früh wieder in den Spielbetrieb integrieren oder Stammspielern nicht genügend Schonzeit gewähren. Solche Elemente bereichern den Alltag des Karrieremodus enorm. Im Spiel selbst sorgt die Physik-Engine teils für tolle Szenen, authentische Zweikämpfe und unerwartete Situationen, teils aber auch für etwas rabiate Wrestling-Einlagen. Unterm Strich eine gelungene Erweiterung der sowieso schon großartigen Animationen.

Die **PES**-Truppe implementierte witzigerweise ein vergleichbares Feature, macht darum aber weit weniger Aufhebens. Zum Glück, denn trotz der neuen Trefferberechnung und zahlreicher neuer Animationen wirken die Spielerbewegungen nicht so geschmeidig wie in **FIFA 12**. Insbesondere die Übergänge zwischen verschiedenen Aktionen verlaufen immer noch zu ruckartig.

Solche Mängel in der Präsentation machte Konami in der Vergangenheit durch eine bessere Vorstellung auf dem Platz wett. Während die Japaner nun aber mit coolen Details (etwa am Seitenrand gestikulierenden Trainern) punkten, geriet der eigentliche Spielablauf zur leichten Enttäuschung. Eines vorweg: Die gespielte Version rangiert in Sachen Fertigstellungsgrad etwa bei 70 %, **FIFA 12** wirkte dagegen deutlich weiter. Der „Beta-Zustand" beeinträchtigt den Spielfluss unter Umständen enorm. Trotzdem fiel auf: **PES** patzte ausgerechnet in seiner Paradedisziplin. Die Ballführung fühlte sich weniger präzise an, Pässe gingen nicht mehr so perfekt von der Hand wie im letzten Jahr, und obschon die Mitstreiter sich nun besser bewegten und mehr Möglichkeiten eröffneten, hatten wir insgesamt den Eindruck, das Geschehen auf dem Feld weniger gut unter Kontrolle zu haben. Eine wichtige Rolle hierbei wird natürlich die Off-the-Ball-Steuerung spielen (siehe Kasten rechts), doch aktuell sind wir noch nicht ganz zufrieden.

Das **FIFA**-Team hingegen liefert bereits jetzt saubere Arbeit ab. Konsoleros mögen zwar das Fehlen großer Neuerungen kritisieren, PC-Spieler kommen hingegen erstmals seit Jahren wieder in den Genuss des „richtigen" **FIFA**s. Die ganz großen Neuerungen fehlen, auch der umfangreichere Karrieremodus (siehe Kasten rechts) hat nur begrenzten Einfluss auf das Geschehen auf dem Feld. Durch kleine Verbesserungen und geduldiges Feilen erreicht EA Canada mittlerweile aber einen Spielfluss, den wir sonst nur von Konamis Kicks gewohnt waren.

Aktuell hat **FIFA 12** also die Nase vorne und bietet ganz großen Fußball. Mit einem kräftigen Endspurt könnte **PES 2012** aber gleichziehen und mit mutigen Neuerungen frische und alte Fans für sich begeistern. Im besten Fall bekommen wir zwei großartige Versoftungen der schönsten Nebensache der Welt. ❑

FIFA 12

David Rutter ist Produzent von FIFA 12 bei EA Canada

INTERVIEW MIT DAVID RUTTER

„Der kulturelle Mix macht uns so stark."

PC Games: Bei der Ankündigung von **FIFA 12** habt ihr keinerlei Details zur PC-Version rausgerückt, obwohl diese identisch ist. Warum folgten die Infos erst jetzt?
Rutter: „Ich glaube, das liegt daran, dass wir EA sind. (lacht) Wir necken, wir reizen die Spieler mit Informationshäppchen. Es gab keine Probleme mit der PC-Version. Letztes Jahr beinhaltete die PC-Fassung einige Next-Gen-Elemente, wurde aber von einem kleinen, separaten Trupp erstellt. Diesmal war die PC-Entwicklung komplett integriert und unser gesamtes Team arbeitete daran, zeitgleich mit der Entwicklung der Xbox-360- und der PS3-Fassung.
PC Games: Besitzt die PC-Version denn technische Features, die nur auf dem Rechner möglich sind?
Rutter: „Nein, die PC-Version ist absolut identisch. Natürlich verfügt **FIFA 12** auf PC über höhere Auflösungen und bessere Kantenglättung, falls deine Maschine zu Hause gut genug ist. Weitere Verbesserungen sind aber definitiv eine Option für die Zukunft."
PC Games: Sag mal, **FIFA** wurde doch erst wieder besser, als du – ein Brite! – das Ruder übernahmst. Wäre es also nicht gescheiter, einfach die komplette Entwicklung von Kanada nach Europa zu verlagern?
Rutter: (lacht) „Sehr gute Frage. Aber es geht nicht um mich. Ich bin nur ein kleiner Teil eines großartigen Teams. Also danke für das Kompliment, aber ich könnte dir spontan 60 Leute nennen, die mehr Einfluss auf die Entwicklung hatten als ich. Außerdem war unsere Leitung immer der Meinung, dass der Weg zum besten Fußballspiel darin liege, die vielversprechendsten Talente aus aller Welt hierher zu importieren. Unser Team besteht jetzt aus 18 verschiedenen Nationalitäten und wir sind glücklich, derart verschiedene Menschen und Fußballkulturen hier zu vereinen. Das ist, glaube ich, einer der Faktoren, die unser Spiel so gut machen."

PES 2012 ALLES NEU, ODER WAS?

Die beiden größten Neuerungen neben der verbesserten KI erweitern Ihr Fußball-Erlebnis durch ein Plus an Emotionen und Möglichkeiten.

● **PES** hat in grafischer Hinsicht seit Jahren einen Vorsprung gegenüber **FIFA**, was die Spielermodelle angeht, insbesondere die Gesichter. Dieses Jahr baut Konami seinen Vorsprung weiter aus, indem es zusätzliche Muskelpartien rund um Mund und Stirn animiert, wodurch die Spieler mehr Emotionen zeigen. Außerdem schwitzen die Akteure nun (siehe Bild unten).

● Trotz verbesserter KI machen Ihre Mitspieler nicht immer, was Sie wollen? Dann steuern Sie die Pixelkicker doch einfach selbst. Über den rechten Stick wählen Sie einfach umstehende Spieler aus, während Sie mit dem linken Stick weiter den Mann in Ballbesitz steuern. Im Assisted-Modus geben Sie ausgewählten Partnern per Stickbewegung grobe Laufrichtungen vor und spielen anschließenden den Pass (oder nutzen den Mitspieler als Finte und sprinten in Wahrheit selbst los). Im manuellen Modus (der sich durch Druck des rechten Sticks aktivieren lässt) haben Sie hingegen komplette Kontrolle und steuern Kicker Nummer 2 mit dem rechten Stick genauso direkt wie den Spieler in Ballbesitz mit dem linken. Das erfordert jedoch extrem viel Übung. Vom ersten Moment an genial ist hingegen die Off-the-Ball-Kontrolle bei ruhenden Bällen. Hier wählen Sie einen Mitspieler mit dem rechten Stick aus und steuern ihn anschließend ganz normal mit dem linken. Mittels Pass- oder Schusstaste fordern Sie nun das Zuspiel und der Computer übernimmt automatisch die Rolle des Schützen, während Sie sich freilaufen. Simpel und genial, eine wirklich tolle Neuerung!





FIFA 12 KAMPF UND KARRIERE

Die zwei wichtigsten Features der neuen FIFA-Ausgabe erweitern den Karrieremodus sowie das Zweikampfverhalten der Spieler auf dem Platz.



● Mittels der neuen Player Impact Engine verhalten sich Spieler in körperbetonten Situationen noch realistischer. Ihr Kicker sinkt je nach Art des Fouls auf eine andere Weise zu Boden und trägt eine spezielle Verletzung davon. Aber auch der Angreifer grätscht nicht unbeeindruckt durch, sondern verhält sich nach dem Zusammentreffen entsprechend den Regeln der Physik. Das spielt eine besonders wichtige Rolle, wenn beispielsweise ein kleiner Kerl wie Lionel Messi einem Baum wie Daniel van Buyten gegenübersteht. Kommt es da zum Körperkontakt, stolpert der Zwei-Meter-Verteidiger nicht mal, während Messi logischerweise den Segelflieger probt. Eine zugleich spielerische wie optische Verbesserung.

● Viele **FIFA**-Käufer investieren dutzende Stunden in ihre virtuellen Karrieren. Das möchte EA dieses Jahr verstärkt unterstützen. So bauten die Entwickler die Menge und Art der Rückmeldungen innerhalb des Spiels aus, der Spieler bekommt jetzt ein intelligenteres Feedback zu seinen Aktionen. Außerdem gibt es zum Abschluss der Transferperiode Last-Minute-Wechsel, bei denen das Spiel statt der Tage die Stunden runterzählt und so künstlichen Druck erzeugt, um die Verhandlungen interessanter zu gestalten. Zu guter Letzt verfügt **FIFA 12** über ein Spielerprofil, das unabhängig vom Karrieremodus verläuft. Für dieses sammeln Sie in allen Modi Punkte und können Ihre Errungenschaften jederzeit online mit Freunden und Spielern aus der ganzen Welt vergleichen.



„Innovation gegen Evolution – setzt Konami auf das richtige Pferd?"

Christoph Schuster



Im ersten Moment reagierte ich enttäuscht: Ich mochte **PES 2011** trotz seiner Macken. Nun sind Letztere zwar behoben, dafür ist aber das Spiel mit dem Ball weniger flüssig und präzise. Ganz anders: das kurz zuvor erlebte **FIFA 12**. Entscheidet EA das Duell dieses Jahr also für sich? Nicht unbedingt, denn der aktuelle Vergleich hinkt. So groß der **FIFA**-Sprung auf dem PC auch ist, auf der Konsole halten sich die Veränderungen in Grenzen. Hier wurde die Entwicklung nur geringfügig vorangetrieben, das Spiel ist jetzt schon beinahe fertiggestellt. Konami gibt hingegen weiter den Revoluzzer und bricht gnadenlos mit Konventionen. Dementsprechend ist es nicht weiter verwunderlich, dass die aktuelle Version noch unrund daherkommt. Dafür reizen mich neue Elemente wie die Off-the-Ball-Steuerung. Dieser stehe ich zwar innerhalb des laufenden Spiels skeptisch gegenüber, aber bei ruhenden Bällen möchte ich auf dieses Feature schon jetzt nicht mehr verzichten. Innovation statt Evolution? Riskant, aber ich lasse mich gern auf das Experiment ein.

GENRE: Sportspiel
ENTWICKLER: Konami
PUBLISHER: Konami
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK PES 2012 SEHR GUT

„In diesem Jahr wird es auch auf dem PC einen neuen Meister geben."

Patrick Schmid



Lange bin ich der **PES**-Reihe treu geblieben, auch weil die PC-Versionen von **FIFA** in den letzten Jahren nicht das Niveau der Konsolenvertreter erreichten. Doch in diesem Jahr wird alles anders! Endlich durfte ich die PC-Version selbst spielen – und war begeistert. Auf dem Rechner sieht **FIFA 12** sogar noch einen Tick besser aus als auf den Konsolen und auch spielerisch fühlt sich EAs Kickspiel verdammt gut an. Dafür sorgt nicht nur die neue Player Impact Engine, die Zweikämpfe von Spielern spektakulär in Szene setzt, sondern auch die anderen Neuerungen wie Precision Dribbling und das neue Pressing-Verhalten. Aktuell ist **FIFA 12** das deutlich rundere Paket und ich bezweifle stark, dass Konami den großen Rückstand bis zum Release noch aufholen kann. Es deutet alles darauf hin, dass wir dieses Jahr auch auf dem PC einen neuen Fußballspiel-Meister erleben werden.

GENRE: Sportspiel
ENTWICKLER: EA Canada
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 29. September 2011

EINDRUCK 

ÜBERRAGEND

NEU UND ALT | Aufgaben wählen Sie nun selbst anhand der knallig bunten Ausrufezeichen auf der Karte aus 1. Wieder mit dabei: der Avatar von El Presidente, der Bauvorhaben beschleunigt oder die Bevölkerung mit einer Rede beeindruckt 2.

Tropico 4

Von: Peter Bathge

Wir spielten die ersten fünf Missionen der Diktator-Simulation an.

Die Neuerungen klingen gut und logisch, doch erst wenn ich für ein paar Stunden selbst meine Insel managen darf, wird sich ihr letztendlicher Nutzen herausstellen." So lautete das Fazit unserer letzten Vorschau zu **Tropico 4** in Ausgabe 06/2011. Inzwischen hat uns Publisher Kalypso Media eine spielbare Version des Aufbau-Strategiespiels zur Verfügung gestellt und wir können mit Bestimmtheit sagen: Der Nutzen ist groß, die reine Anzahl der Innovationen aber nicht.

Zu Anfang klicken Sie sich aus mehreren optischen Vorgaben Ihren Wunschpräsidenten zusammen und verpassen ihm durch die Wahl einer Lebensgeschichte Vor- und Nachteile. Wer als millionenschwerer Hotelier an die Macht im Inselstaat gelangt ist, der hat es später leichter, Touristen anzulocken. Neu: Anstatt direkt Schwächen und Stärken des Charakters zu bestimmen, entscheiden Sie sich für drei sogenannte „Traits". Diese Eigenschaften wie etwa „Harter Arbeiter" (erhöht Produktivität aller Fabrikangestellten) verbessern sich mit der Zeit in fünf Stufen. Allerdings hatten wir bei unserem Testspiel den Eindruck, dass der Erfahrungsgewinn zu schnell vonstatten geht.

Die 20 Missionen lange Kampagne beginnt mit mehreren Einstiegsszenarien, die Ihnen jeweils ein Feature wie Farmbau, Tourismus oder Im- und Export (siehe Kasten auf der nächsten Seite) näherbringt. Der Schwierigkeitsgrad zieht jedoch rasch an, ebenso wie der Abwechslungsreichtum. Das liegt vor allem an dem umgekrempelten Aufgabensystem: Sie erhalten kein festes Mis-



SCHMUTZIGES GESCHÄFT | Mit den aus **Tropico 1** bekannten Müllkippen dämmen Sie die Verschmutzung ein.



URLAUBSPARADIES | Ein ausgebauter Badestrand lockt zahlende Touristen aus aller Welt an.

PRAKTISCHE NEUERUNG: DER WARENIMPORT

Auch auf rohstoffarmen Inseln lässt sich in Tropico 4 dank Warenimporten eine gewinnbringende Industrie aufbauen.

Entwickler Haemimont Games hat die Benutzeroberfläche von **Tropico 4** um ein zusätzliches Menü ergänzt, in dem Sie bequem einstellen, welche Erzeugnisse der heimischen Industrie exportiert und welche aus dem Ausland eingeführt werden. Der Warenhandel findet wie gehabt am Hafen statt, wo in regelmäßigen Abständen Frachter eintreffen. Über einen simplen Regler am Dock bestimmen Sie, wie viel Geld die künstliche Intelligenz bei jedem Besuch maximal für Importe ausgibt. Auf diese Weise ordnen Sie beispielsweise im Nu den Import von Tabak an, den Ihre Arbeiter anschließend in der Zigarrenfabrik weiterverarbeiten. Die fertigen Produkte verkaufen Sie danach ins Ausland – mit Profit, versteht sich. So haben Sie auch auf einem Eiland mit wenigen natürlichen Ressourcen und geringer Bodengüte die Chance, den Kontostand Ihres Tropenstaates mit Exporten aufzubessern. Indes brauchen Profis nicht zu befürchten, dass der Schwierigkeitsgrad von **Tropico 4** deswegen zu niedrig ausfällt. In den von uns gespielten Szenarien hielt das Spiel uns mit ständig wechselnden Verkaufspreisen auf Trab; wir mussten flexibel bleiben und im Zweifelsfall schnell auf einen anderen Industriezweig umsteigen, um die Bilanz im Plus zu halten. Dabei erleichtert Ihnen das neue Zollamt die Arbeit: Je nach ausgewählter Verfahrensweise der Beamten erhalten Sie einen Bonus auf Exporte, zahlen weniger für Einfuhren oder erheben eine Sondersteuer für Touristen. Wollen Sie die Profite auf das Schweizer Bankkonto von El Presidente schaffen, gibt es auch dafür eine entsprechende Einstellung.



EDELMETALL | In der Juwelenfabrik entsteht aus Gold Schmuck, der einen hohen Exportpreis erzielt.

▶ **ZAHLENWUST** | In der Handelsübersicht des Almanachs kontrollieren Sie Ein- und Ausfuhren.

sionsziel zu Beginn, stattdessen entwickelt sich der Auftrag mehrstufig. Immer wieder melden sich Ihre Berater oder Geschäftspartner zu Wort und geben Ihnen eine neue Aufgabe. So sollen Sie ein Mal 500.000 Dollar durch den Export von in Fabriken produzierten Gütern erzielen. Ein anderes Mal brechen Sie sieben Weltrekorde – unter anderem den für den längsten Damenschnurrbart. Zusätzlich gibt es optionale Nebenaufgaben. Die wiederholen sich zwar schnell, lohnen sich aber, da Sie damit Ihre Beziehung zu den acht Gesellschaftsschichten des Eilands verbessern.

Fluktuierende Exportpreise für Ihre Waren oder Beschränkungen wie ein 50-prozentiger Aufschlag auf alle Baukosten tragen dazu bei, dass das Spielgeschehen dynamischer wirkt als in **Tropico 3**. Hatten Sie dort erst einmal einen lukrativen Wirtschaftszweig aufgebaut, schwammen Sie schon bald im Geld. Die Balance in **Tropico 4** wirkt da ausgefeilter.

Gut gefallen hat uns der für die Serie typische Humor. Die Nichtspielercharaktere, die in Texteinblendungen zu Wort kommen, sind herrlich überzeichnet und nehmen einander sowie El Presidente auf die Schippe. Dazu berichtet der staatseigene Radiosender auf unterhaltsame Art über Probleme wie eine starke Umweltverschmutzung oder die vom Spieler erlassenen Edikte. Diese Erlasse gleichen zu großen Teilen denen aus **Tropico 3**. Allerdings lassen sie sich nur noch verabschieden, wenn Sie einen entsprechenden Minister in Ihrem Kabinett haben. Die Verantwortlichen für Innere Angelegenheiten, Bildung, Wirtschaft oder Verteidigung rekrutieren Sie aus der Bevölkerung. Das Spiel lässt Ihnen dabei die Wahl zwischen drei Kandidaten, deren Eigenschaften sich je nach besuchter Schule und Berufserfahrung unterscheiden. Die Attribute haben Auswirkungen auf die Leistung, doch abseits von kleinen Zufallsereignissen macht sich das kaum bemerkbar.

Bislang noch nicht abzuschätzen ist die Bedeutung der Naturkatastrophen, die in manchen Szenarien Ihren Staat heimsuchen. Zwar gab es bereits in den ersten fünf Aufträgen Vulkanausbrüche, Wirbelstürme und Dürreperioden zu bestaunen, doch die Auswirkungen dieser Unglücke hielten sich in Grenzen. Allerdings dürften spätere Einsätze voraussichtlich noch häufigeren Gebrauch von den gefällig inszenierten Desastern machen, um den Spieler unter Druck zu setzen. Ob das Missionsdesign über die gesamte Kampagnenlänge zu überzeugen weiß, klärt sich dann in unserem Test in der nächsten Ausgabe. ❑



WACHTUMSSPRITZE | Das Gewächshaus (Mitte) erhöht die Produktion umliegender Farmen.

„Ein in Spieleform gepresstes Déjà-vu mit durchdachten Detailänderungen.“

Peter Bathge

Tropico 4 ist das **Modern Warfare 3** der Aufbau-Strategie: Spieler des Vorgängers brauchen ein Elektronenmikroskop, um die Neuerungen zu entdecken. Der vierte Serienteil wirkt auch in der Vorschauversion eher wie ein großes Add-on als wie ein eigenständiges Spiel. Das soll mir recht sein, solange der Rest der Kampagne genauso fordernd und abwechslungsreich ausfällt wie die bisher gespielten Missionen. Der Warenimport ist zudem ein überfälliges Feature, das den Wirtschaftskreisläufen neuen Schwung verleiht. Hätte Haemimont Games doch nur ein paar zusätzliche Gebäude ins Spiel integriert! So fühlt sich der Großteil des Spiels so an, als hätte ich ihn schon einmal erlebt – in **Tropico 3**.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Haemimont Games
PUBLISHER: Kalypso Media
TERMIN: 25. August 2011

EINDRUCK **GUT**



BELAGERUNG | Während Stadtkämpfen können angreifende Soldaten nun direkt das Tor attackieren. Sie verursachen zwar wenig Schaden, helfen dem Katapult aber so beim Knacken des Eingangs.

DIE BETA IM DETAIL

Wer Might & Magic: Heroes 6 vorbestellt, erhält Zugang zur geschlossenen Beta. Wichtig: Zum Spielen ist ein kostenloser Account bei Ubisofts Online-Plattform „Uplay" nötig. Und das bietet die Beta:

- Zwei Missionen der Tutorial-Kampagne mit dem Zufluchts-Volk
- Der erste Level der Sanktuariums-Kampagne
- Die Mehrspieler-Karte „Broken Alliance" im Hot-Seat-Modus für insgesamt sechs Spieler, davon bis zu drei menschliche. Alle fünf Fraktionen sind spielbar und die Städte können bis zur höchsten Stufe ausgebaut werden!

Might & Magic: Heroes 6

Von: Viktor Eippert

Im Grunde gleich und doch irgendwie anders. Das neue Heroes setzt auf viele Detailveränderungen.

Vorbesteller-Vorteile beim Kauf von Spielen, teils weit vor der Veröffentlichung, kommen immer mehr Mode. Exklusive Spielinhalte, Sondereditionen, Bundles mit einem weiteren, kostenlosen Spiel. Die Versuche sind zahlreich. Ubisoft probiert mit **Might & Magic: Heroes 6** eine neue Variante aus, um Käufer zu locken: Vorbesteller erhalten Zugang zur geschlossenen Beta (deren Inhalte entnehmen Sie dem Kasten auf dieser Seite) und können schon Monate vor den Ladenkäufern ihren Fuß in die Welt von Ashan setzen. Das bescherte auch uns die Gelegenheit, in die aktuellste Version von **Heroes 6** reinzuschnuppern und die zahlreichen Neuerungen ausgiebig zu erproben.

Das Wichtigste zuerst: Das unverwechselbare und suchterregende Spielprinzip ließen die Entwickler zu unserer Freude unangetastet. Nach wie vor reiten wir mit unseren Helden über eine Strategiekarte, erobern Minen, verkloppen herumlungernde Monster, schnappen uns Schatztruhen und Rohstoffhäuflein. Außerdem bauen wir unsere Städte aus, rekrutieren Truppen, entwickeln unseren liebgewonnenen Helden weiter, rüsten ihn mit gefundenen Artefakten aus und legen uns mit den Recken anderer Herrscher an. Dieses eingängige Spielprinzip verfolgen wir so lange, bis wir zufällig zum Fenster spitzen. Dort blickt uns finsterste Nacht entgegen und wir denken uns überrascht: „Wie jetzt? Schon SO spät? Vor einer gefühlten halben Stunde war doch noch Mittag!?"

Davon abgesehen krempelten die Entwickler von Black Hole viele der Spielmechanismen im Detail um. Schon beim ersten Stufenaufstieg des Helden stolpern **Heroes**-Veteranen zum Beispiel über das neue Fähigkeitssystem. Statt wie gewohnt aus zwei zufälligen Skills zu wählen, gewinnen Helden wie in einem Rollenspiel Fähigkeitspunkte, die Sie im gigantischen, regel-

DIE NEUE FRAKTION: DAS SANKTUARIUM

Zu den bereits bekannten Fraktionen Zuflucht, Inferno, Nekropolis und Bastion gesellen sich als brandneues Volk die Naga des Sanktuariums.

Vereinzelt standen Naga bereits in den Vorgängern zur Rekrutierung bereit, doch erst in **Heroes 6** treten sie als geschlossene Fraktion mit eigenen Interessen an. Die Bewohner des Sanktuariums beten Shalassa, die Drachengöttin des Wassers, an und streben nach Reinheit und Harmonie. Bei der Gestaltung der Kreaturen und Bauwerke dienten den Grafikern asiatische Motive wie die ehrenvollen, japanischen Samurai als Inspirationsquelle. Die Sanktuariums-Truppen sind Meister des Zweikampfs und bauen auf ein Gleichgewicht zwischen Offensive und Defensive. Im Kampf verlangsamen sie Gegner durch Wasserzauber und verschaffen sich so mehr Zeit.



FERNOST | Die Stadt der Sanktuariums-Fraktion ist sehr detailliert gestaltet und erinnert an eine von Wasserfällen durchzogene Samurai-Burg.



DRACHENSTARK | Die Kirin sind die mächtigsten Wesen des Sanktuariums. Sie gebieten über die himmschlichen Wasser, mit denen Sie Feinde verlangsamen.



SCHUPPENSAMURAI | Die sogenannten Kenshi und Kenseis sind ehrenhafte Naga-Krieger, die im direkten Duell brillieren.



UNBEHOLFEN | Die Story wird serientypisch mit hübschen, aber holprig animierten Zwischensequenzen in Spielgrafik vorgetragen.



MORALAPOSTEL | Einheiten mit hoher Moral haben die Chance, zwei Mal in einem Zug an die Reihe zu kommen.

recht überladenen Fähigkeitsmenü verteilen. Das Schöne daran ist die Unabhängigkeit vom Glücksfaktor. Gar nicht schön in der bisherigen Fassung von **Heroes 6** ist dafür der unglaubliche Wust an Wahlmöglichkeiten. Die Skills teilen sich auf in Macht, Magie und eine kleine Sparte für Dynastie- und Reputationsbegabungen. Zudem sind die Macht- und Magiesektion in je fünf unterschiedliche Talentbäume aufgeteilt, in denen zahlreiche Talente und Zauber zum Abruf bereitstehen. Und das ist immer noch nicht das Ende der Differenzierung: Welche Zaubersprüche und Talente ein Held erlernen darf, hängt obendrein von seiner Fraktion und Basisklasse ab. So ist es keine Seltenheit, dass Sie beim Stufenaufstieg 40 oder mehr Ansatzpunkte für den frisch gewonnenen Fähigkeitspunkt haben. Sogar noch problematischer ist die (noch) völlig unausgereifte Balance der Fähigkeiten. Viele Skills erscheinen nutzlos oder ziehen eindeutig den Kürzeren gegenüber den meist wesentlich praktischeren Zaubersprüchen. Hier müssen die Entwickler bis zur Veröffentlichung unbedingt noch mal ran!

Wesentlich besser gefallen uns die neuen und sehr praktischen Herrschaftsgebiete. Während in den Vorgängern ständig extrem lästige Scharmützel um einzelne Minen entstanden, gehören Sägewerke, Eisenminen und Goldbergwerke nun einer Kontrollzone an. Inmitten jeder Zone prangt entweder eine Stadt oder ein Fort. Wer diese zentrale Befestigung kontrolliert, beherrscht auch den dazugehörigen Kartenabschnitt und somit alle Rohstoffgebäude und Kreaturenbehausungen darin. So verlagern sich die Kämpfe auf die entscheidenden Orte und mit dem „Minen-Springen" ist endlich Schluss. Ein echter Segen!

Wo wir gerade bei Rohstoffen sind: Diese wurden auf Gold, Holz, Stein und Blutkristalle reduziert. Entgegen unserer Befürchtung, das wirke sich nachteilig auf die Komplexität aus, ergab der Beta-Test ein anderes Resultat. Ob wir neben Holz und Eisen vier oder nur einen Spezialrohstoff sammeln, fällt praktisch nicht ins Gewicht. Wir brauchen einfach nur mehr von den Blutsteinen, um die besten Bauten in der Stadt zu errichten.

Apropos Städte, Serien-Veteranen halten sich jetzt bitte mal kurz fest: der animierte Stadtbildschirm, in dem wir bisher jedes frisch gebaute Gebäude bestaunen und direkt anklicken konnten, gehört mit **Heroes 6** der Vergangenheit an! Sofern die Stadtanzeige in der Beta bereits finalisiert wurde. Statt-

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN AUF EINEN BLICK

Alle rekrutierbaren Einheiten, wie hier etwa aus der Kreaturenbehausung der Zufluchts-fraktion, wandern in einen gemeinsamen Truppenpool. Somit stehen sie in allen Städten gleichzeitig zur Verfügung, was einem das lästige Gerenne erspart.

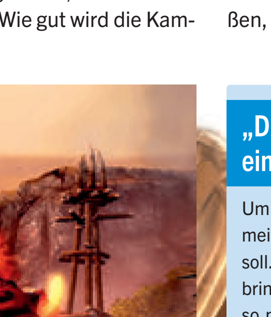
Im Dynastie-Menü erstellen Sie neue Helden für den Mehrspieler-Modus und legen deren Starteigenschaften fest. Außerdem erhalten Helden nun Fähigkeitspunkte wie in Rollenspielen, mit denen Sie Talente und Zauber aus einem Talentbaum auswählen statt wie zuvor auf den Zufall zu hoffen.

Die Karten in **Heroes 6** sind nun in einzelne Kontrollzonen unterteilt. Wer die jeweilige Stadt oder das jeweilige Fort hält, kontrolliert auch die Rohstoffgebäude und Kreaturenbe-hausungen im entsprechenden Sektor.

dessen zimmern wir neue Gebäude nun in einem vergleichsweise öden Menü zusammen, in dessen oberem Bereich eine immer gleich aussehende Miniatur unserer Stadt abgebildet wird. Ein Hohn für Liebhaber der Vorgängerspiele.

Keinen Grund zum Trauern liefern hingegen die Schlachten. Hier ist die **Heroes**-Welt noch in Ordnung und man verzichtet auf Experimente. Lediglich die Initiative-Berechnung wurde wieder auf den Standard von **HoMM 3** zurückgesetzt. Außerdem wurden viele Einheitenfähigkeiten zugunsten einer faireren Balance überarbeitet und jedes Volk verfügt nun über Heiler, die einen Teil der gefallenen Soldaten sogar wiederbeleben. Das verwässert zwar die Unterschiede zwischen den Fraktionen, ermöglicht aber offensivere Taktiken. Ebenfalls neu ist die fraktionsabhängige Spezialfähigkeit, die jede Kampfrunde aufs Neue einen kleinen Vorteil bringt, also nur als Feintunig dient.

Obwohl die Beta bereits einen guten Einblick gewährt, bleiben zwei Fragen offen: Wie gut wird die Kampagne und welchen Stellenwert nimmt die sogenannte Spieler-Dynastie ein? In **Heroes 6** leveln nicht nur Ihre Helden auf, sondern parallel dazu auch Ihre Dynastie, die im Endeffekt eine Art Online-Account ist. Denn mit **Heroes 6** wagt sich die Runden-Strategie-Serie erstmals auch in Online-Gefilde. Im Dynastie-Menü erschaffen Sie neue Helden, die Sie dann in Mehrspieler-Partien unter Ihrem Banner ins Feld senden. Welchen Vorteil eine hohe Dynastie-Stufe hat, können wir bislang allerdings nur mutmaßen, da dieses Feature in der Beta noch nicht komplett implementiert ist. Möglich wäre beispielsweise eine bessere Auswahl an Startartefakten, aus denen Sie zu Beginn jeder Partie immer eines wählen dürfen. Wir hoffen jedenfalls inständig, dass die Dynastie-Stufe keinen Einfluss auf die Starterfahrung der Helden hat. Dadurch würden Spieler, die bereits zahlreiche Schlachten auf dem Buckel haben, massiv bevorzugt, was die Balance völlig untergraben würde. Welche Auswirkungen die Dynastie sonst noch mit sich bringt, erfahren Sie daher erst im Test Ende August. ❑



HÖLLENBRUT | Auch in **Heroes 6** widmen sich die infernalischen Dämonen ihrer Lieblingsaufgabe: Chaos stiften und Kriege anzetteln.

„Die neue Fraktion verleiht Heroes 6 eine angenehm exotische Note!"



Viktdr Eippert

Um es mit den Worten von Goethe zu formulieren: „Zwei Seelen wohnen, ach! in meiner Brust!" Einerseits weiß ich nicht, was ich von so mancher Änderung halten soll. Freie Fähigkeitswahl ist eine schöne Sache, aber nur wenn sie mir auch etwas bringt und mich nicht mit drölfzig Skills erschlägt, von denen mindestens ein Drittel so nützlich ist wie ein Auge in der Achselhöhle. Andererseits verströmt **Heroes 6** wieder das typische **Heroes**-Feeling und fesselte mich erneut tage- und nächtelang vor den Bildschirm. Zudem gefallen mir sowohl das Zonensystem als auch die neue Sanktuariums-Fraktion ausgesprochen gut. Abschließend vergieße ich noch leise eine Träne für den abgeschafften Stadtbildschirm. Ich will ihn wieder zurück!

GENRE: Runden-Strategie
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Black Hole Studios
TERMIN: 8. September 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

WEITSICHT | Wie in den Spielen der **Dawn of War**-Reihe können Sie die Kamera kippen.

End of Nations

Von: Florian Emmerich

MMO- und Echtzeitstrategiespiel, passt das zusammen? Trion Worlds gibt die Antwort.

In der Hansestadt Hamburg durfte PC Games eine Mission des Echtzeitstrategie-MMOGs **End of Nations** anspielen. Außerdem verrieten die Entwickler einiges über den globalen Krieg in der Online-Spielwelt, der weiterläuft, auch wenn Sie sich ausloggen.

In End of Nations erleben Sie einen fortlaufenden Krieg zwischen den Anhängern der beiden spielbaren Fraktionen, der Freiheitsfront und den Schattenrebellen. Beide haben zudem einen gemeinsamen, vom Computer gesteuerten Feind, das Bündnis der Nationen. Auf einer großen Weltkarte (dem War Room) haben Sie mehrere Optionen. Natürlich starten Sie hier Ihre jeweilige Mission, ebenso wichtig ist aber, dass Sie sich zuvor um Ihre Truppenzusammenstellung kümmern. Denn in den Gefechten errichten Sie keine Basis mit Fabriken oder Kasernen, sondern nehmen ein festes Einheitenkontingent mit. Im Arsenal wählen Sie, welche Panzer, Helikopter oder Kampf-Mechs Sie in die Schlacht führen. Ihre Untergebenen sind zudem konfigurierbar: Zum einen obliegt Ihnen die Farbgestaltung, einem pinkfarbenen Panzer steht also nichts im Wege. Zusätzlich gibt es diverse vorgefertigte Truppen-Layouts. Zum anderen verpassen Sie den Vehikeln etwa ein Geschwindigkeits-Upgrade oder mehr Feuerkraft. Einige sehr mächtige Aufwertungen erhalten Sie als Belohnung für erfolgreiche Eroberungen im globalen Krieg.

Durch den globalen Modus ist eins festgelegt: Obwohl **End of Nations** auch eine Einzelspieler-Kampagne bietet, sind Sie doch ständig online. Besagte Kampagne lässt sich auf Wunsch kooperativ bestreiten, je nach Einsatz variiert die Spieleranzahl auf einer Karte. Maximal sind laut Entwickler Petroglyph derzeit

◄ MEGA-MANN | Zierliche Infanteristen marschieren nicht über die Karten von **End of Nations**. Dafür klettert mancher Soldat ins Cockpit des schwerbewaffneten Kampfläufers vom Typ „Wächter“.

STARKE MAUERN | Beinahe vereiteln die schweren Abwehrwaffen den Sturm auf die Festung – beinahe.

KRIEG DER LASER | Viele Einheiten feuern mit Strahlenwaffen – so wirkt das Szenario futuristisch.

EFFEKTHASCHEREI | Spezialangriffe wie dieser Orbitalschlag sorgen für eindrucksvolle Bilder.

50 menschliche Kommandeure möglich, die (je nach gespielter Karte) ein gutes Dutzend Einheiten gleichzeitig kontrollieren.

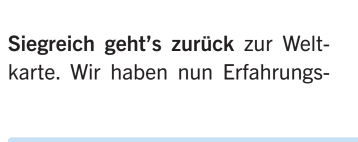
In den Gefechten gibt es kaum Überraschungen für versierte Generäle. Die von uns gespielte Mission „End of Line" beginnt mit einem schmucken Briefing-Video, das uns die primären und sekundären Aufgaben erläutert. Die Entwickler betonen, dass jede einzelne Karte ein derartiges Video spendiert bekomme und dass alle Einsätze immer Ziele aufweisen würden – auch wenn Sie gegen menschliche Spieler ins Feld ziehen. Reine Zerstören-Sie-alle-Gegner-Karten gibt es nicht.

Ein paar schwere Panzer, zwei flinke Hubschrauber und vier Buggys mit Raketenwerfer – mit diesem Arsenal bestreiten wir diesen Einsatz. Die Einheiten orientieren sich am Schere-Stein-Papier-Konzept: Leichtgepanzerte Buggys haben keine Chance gegen Panzer, diese wiederum werden von Flugeinheiten auseinandergenommen. Für jede Einheit im Spiel gibt es einen Konterpart, verraten die Entwickler. Damit sollen wir eine massive Festung im Norden des Gebietes attackieren. Wir kämpfen uns also einen Engpass entlang und erreichen einen Ressourcen-Sammelpunkt. Einmal eingenommen, generiert er Credits, mit denen wir zerstörte Einheiten während des Einsatzes nachkaufen. Damit unsere Mannen nicht quer durch das Kampfgebiet flitzen müssen, erobern wir Landepunkte. Mit diesem Rückhalt wagen wir uns an die primäre Aufgabe. Wir erobern eine Relais-Station, während unsere drei Mitspieler eine weitere sichern. Unsere Truppen hacken die Stationen, was die Verteidigung der Bastion schwächt. Ein Mitspieler fliegt aber per Helikopter stationäre Geschütztürme ein, als Spezialfertigkeit fordern wir einen Artillerieschlag an. Mit vereinten Kräften schießen wir die Festung sturmreif und siegen.

Siegreich geht's zurück zur Weltkarte. Wir haben nun Erfahrungspunkte gesammelt, die wir in einem Talentbaum einsetzen. Sie verbessern die generelle Effektivität einzelner Truppengattungen oder schalten Spezialattacken frei.

Am unteren Weltkarten-Rand rattert ein News-Ticker in bester CNN-Manier und berichtet Ihnen, wenn sich etwa jemand von Ihrer Freundesliste ins Spiel einloggt oder eine Schlacht beginnt. Praktisch: Sie können das Gefecht des Bekannten auch nach dem Start betreten. Wenn Sie lieber gegen anstatt mit anderen Menschen spielen, hat **End of Nations** auch einige (die Anzahl ist noch unbekannt) kompetitive Karten im Angebot. Einen Erscheinungstermin gibt's bislang nicht. ❑

LUFTHOHEIT | Ohne Luftabwehr-Einheiten hat Ihre Armee keine Chance gegen Flieger-Angriffe.



Florian Emmerich



Der reine Echtzeitstrategie-Part von **End of Nations** erinnert stark an **Command & Conquer** – kein Wunder, viele der Entwickler von Petroglyph haben zuvor an der erfolgreichen Echtzeitstrategieserie gearbeitet. Gänzlich neu sind die MMORPG-Ideen auch nicht, ein paar Echtzeitstrategiespiele nutzen diese bereits. Dennoch, die vielen Möglichkeiten bei der Einheitenkonfiguration, der ständige Kampf um die Territorien auf der globalen Karte und abwechslungsreiche Einsätze verheißen ein gutes Spiel. Aber Skepsis schleicht sich ein: Noch haben die Entwickler nichts über das Bezahlmodell verlauten lassen. Ich hoffe, dass es ohne Monatsgebühren auskommt, denn das wäre für mich nicht nachvollziehbar.

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: Petroglyph
PUBLISHER: Trion Worlds
TERMIN: 2012

EINDRUCK **GUT**

ZAHLEN & FAKTEN

21 Story-Fälle: Um die Hauptmissionen abzuschließen, benötigen Sie ungefähr 15 Stunden.

95 Autos: Einsteigen reicht, schon wird die Karre zu Ihrer Statistik hinzugefügt. 15 auf der Karte markierte Extra-Wagen sind in Garagen versteckt.

40 Straßenverbrechen: Diese Nebenmissionen dauern jeweils nur wenige Minuten. Wenn Sie in ein neues Dezernat wechseln, können Sie frei herumfahren und alle Verbrechen in einem Rutsch absolvieren.

30 Wahrzeichen: Sehenswürdigkeiten wie das Grauman's Chinese Theatre werden vom Spiel als „entdeckt" gespeichert, wenn Sie vorbeifahren.

50 Filmrollen: Diese goldenen Bonus-Kanister sind fies versteckt.

13 Zeitungen: Wer die Gazetten findet, wird mit spannenden Bonus-Zwischensequenzen belohnt.

AUF DVD
• Video zum Spiel

L.A. Noire

Von: Thorsten Küchler

Es kommt doch: erste Infos zur PC-Umsetzung von Rockstars Konsolen-Knaller!

Damit hätten selbst die Optimisten in unserer Redaktion nicht gerechnet: Im Gegensatz zu **Red Dead Redemption** veröffentlicht Rockstar sein Detektiv-Drama **L.A. Noire** im Herbst doch noch für den PC!

Details zur Portierung sind bislang aber Mangelware. Fest steht indes: Statt dem eigentlichen Entwickler Team Bondi kümmert sich Rockstar Leeds um die PC-Fassung. Man verspricht einen 3D-Modus – und dass **L.A. Noire** auf „einer Vielzahl an PC-Konfigurationen lauffähig sein wird". Besonders Letzteres wollen wir mal schwer hoffen – zu frisch ist die Erinnerung an die katastrophale PC-Umsetzung von **GTA 4**. Ungeachtet dessen können wir Ihnen **L.A. Noire** umfassend näherbringen – denn wir haben das Konsolenoriginal nun schon insgesamt drei Mal durchgespielt.

Die Story des Spiels dreht sich um Cole Phelps, der als Kriegsveteran ins Los Angeles der 1940er-Jahre zurückkehrt und dort bei der Polizei anheuert. Zu Beginn noch ein schnöder Streifenbulle, führt die Karriere des Ehrgeizlings später über das Verkehrs- und Morddezernat bis hin zur Sitte und schließlich zur Abteilung für Brandstiftungsfälle. Insgesamt müssen Sie im Verlauf der Solo-Kampagne 21 separate Verbrechen auflösen, die (so viel sei verraten) am Ende alle doch irgendwie zusammenhängen. Parallel dazu verläuft noch ein Handlungsstrang, der Coles Vergangenheit beim Militär beleuchtet. Und auch dieser hat, Sie ahnen es bereits, weitreichende Auswirkungen



KOMBINIERE | Auf dem bei einem Ganoven gefundenen Zettel sind drei markante Symbole abgebildet. Diese geben wir in diese Slotmaschine ein.

UND REGISTRIERE | Der Einarmige Bandit öffnet sich und gibt ein Geheimfach mit Drogen frei.

NEU UND EINZIGARTIG: DIE VERHÖRE

Das wichtigste Element des Spiels sind die Dialoge mit Zeugen und Verdächtigen. Dank einer modernen Scan-Technologie können Sie an den Gesichtern der Charaktere deren Emotionen ablesen. Ein Beispiel:

Wahrheit
Anzweifeln
Lüge
Notizbuch ansehen
Intuition einsetzen 5

Wir befragen einen Imbissbudenbesitzer. Der Mann ist offenbar Mitglied eines Drogenrings, leugnet aber jede Beteiligung. Dass unser Gegenüber lügt, erkennen wir an seinem nervösen Blick. Allerdings müssen wir unsere These belegen! In diesem Fall wählen wir als Beweis aus dem Notizbuch den Punkt „Morphium zum Verkauf" (Bild unten rechts). Denn schließlich haben wir in der Imbissbude eine Kiste voller Drogen gefunden (Bild unten links.

Wenn Sie nicht weiter wissen, hilft Ihnen das Intuitions-System. Dieses fungiert als eine Art Joker: Auf Knopfdruck dürfen Sie eine falsche Antwort löschen oder aber die passende Statistik der Community einsehen – das erinnert stark an **Wer wird Millionär?**

auf das (leider etwas vorhersehbare) Ende der Geschichte.

Bis das erwähnte Finale über den Bildschirm flimmert, haben Sie aber gut und gerne 15 Stunden Ermittlungsarbeit vor sich. Im Grundaufbau sind dabei fast alle Missionen (sprich: Fälle) identisch: Sie fahren durch die offene Spielwelt zu einem Tatort, suchen dort nach Hinweisen, befragen Zeugen und verhaften schließlich einen oder gar mehrere Verdächtige. Doch nicht alle Ereignisse sind strikt vorgegeben: So kann es beispielsweise sein, dass Sie einen Unschuldigen einsperren oder aber bestimmte Schauplätze wegen schlampiger Hinweissuche gar nicht erst zu Gesicht bekommen. Sehr lobenswert: Das Spiel gibt Ihnen in der Abschlussübersicht jedes Falls kleine Tipps zu den Dingen, die Sie verpasst haben. Außerdem motiviert eine Sternebewertung (maximal gibt's fünf), die vom Hauptmenü aus einzeln anwählbaren Fälle nochmals anzugehen. Allerdings nervt es gewaltig, dass auch der von Ihnen angerichtetete Sachschaden mit in die Bewertung einfließt: So kann Sie beispielsweise ein schnöder Auffahrunfall das 5-Sterne-Rating kosten.

Die größte Stärke des Spiels ist seine Inszenierung: Famos geschnittene Zwischensequenzen, zwielichtige Charaktere, große Emotionen – man fühlt sich glatt in einen Humphrey-Bogart-Streifen hineinversetzt. Aber Vorsicht: Die Sprachausgabe ist zwar exzellent, aber nicht auf Deutsch! Wer im Englischunterricht nicht gut aufgepasst hat, der muss zwangsläufig ständig auf die Untertitel glotzen – und verpasst so entscheidende Details. Vor allem bei den innovativen Verhören (siehe Kasten oben) fällt dies negativ auf, schließlich sollen Sie ja die Emotionen Ihrer Gesprächspartner an deren virtuellen Visagen ablesen. Apropos Gesichter: Die Mimik der Digi-Schauspieler gehört zum Besten, was man je in einem Spiel gesehen hat. In Sachen authentische Darstellung menschlicher Emotionen ist **L.A. Noire** absolut wegweisend. Allerdings muss man auch

DIE ACTION-ELEMENTE

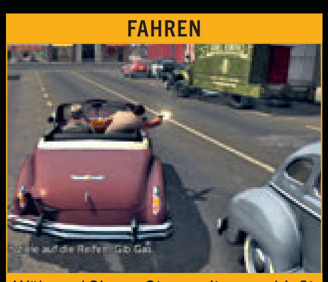
L.A. Noire bietet trotz seiner Adventure-Schlagseite auch einige actionreiche Einlagen, die sich in vier Kategorien einsortieren lassen.

SCHIESSEN



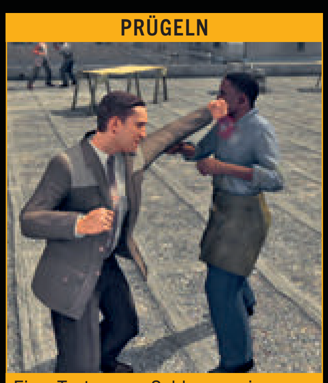
Die Gefechte erinnern an **Mafia 2**: Cole Phelps verschanzt sich in der Deckung und ballert von dort aus auf KI-Schurken. Durch die Auto-Zielfunktion ist das Ganze aber zu leicht.

FAHREN



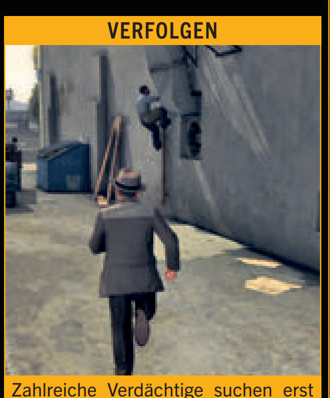
Während Sie am Steuer sitzen, schießt ihr Partner automatisch auf die Reifen eines Fluchtfahrzeugs – das klingt spannend, ist aber stets von vorne bis hinten durchgeskriptet.

PRÜGELN



Eine Taste zum Schlagen, eine zum Blocken: Mehr Spieltiefe bieten die Handgemenge leider nicht. Zudem wirken die Animationen der Charaktere hier hampelig und unnatürlich.

VERFOLGEN



Zahlreiche Verdächtige suchen erst mal das Weite – und Sie müssen die Kerle zu Fuß einfangen. Das begeistert anfangs, wiederholt sich im späteren Verlauf aber zu oft.

ERSTAUNLICH VIEL ZU TUN: DIE NEBENMISSIONEN

Im Gegensatz zu Mafia 2 bietet die offene Spielwelt von L.A. Noire auch abseits der Story einiges an Unterhaltungsprogramm.

GOLDENE FILMDOSEN

Diese Büchsen liegen überall in der Stadt herum und sind sehr schwer aufzufinden – eine Sache für Menschen, die unbedingt jedes Extra einsammeln wollen.

OPTIONALE STRASSENVERBRECHEN

Wer die entsprechenden Funkrufe beantwortet, kann kleine Nebenmissionen angehen. Diese sogenannten Straßenverbrechen sind zwar zumeist sehr kurz, aber dafür prima inszeniert und teils sogar schwarzhumorig.

Das virtuelle Los Angeles ist riesig. Der Kartenausschnitt links zeigt nur ein Drittel der Spielwelt!

VERSTECKE BONUSFAHRZEUGE

In auf der Karte eingezeichneten Garagen finden Sie insgesamt 15 Spezialfahrzeuge. Diese werden sodann automatisch der vom Hauptmenü aus zu erreichenden Auto-Galerie hinzugefügt.

WAHRZEICHEN VON LOS ANGELES

Ob Union Station, Mayfair Hotel oder Pershing Square (Bild links) – die berühmtesten Sehenswürdigkeiten von LA können Sie im Spiel entdecken. Ein kurzer Text erklärt dabei jedes Wahrzeichen.

festhalten, dass einige der Verbrecher maßlos übertriebene Augenakrobatik veranstalten. Da würde dann selbst eine Stubenfliege bemerken, dass hier jemand versucht, seine Lügen zu vertuschen. Ebenfalls ärgerlich: Das Spiel nimmt es mit der Logik nicht so genau! So werden einige vermeintliche Täter völlig überstürzt eingebuchtet – obwohl die angeblich stichhaltigen Beweise vor keinem Gericht der Welt Bestand hätten. Und bei einigen Fällen MÜSSEN Sie zwangsweise jemanden verhaften – auch wenn Sie sich sicher sind, dass derjenige unschuldig ist.

Trotz seines ruhigen Tempos kommt auch **L.A. Noire** nicht ohne Action-Einlagen aus. Ob Verfolgung zu Fuß oder am Steuer eines Autos, ob Schusswechsel oder Schlägerei – jede der Sequenzen fügt sich sinnvoll und nahtlos in den Spielverlauf ein. Schade nur, dass die ohnehin dezent sperrige Steuerung besonders hier eindeutig an ihre Komfortgrenzen stößt. Das Deckungssystem funktioniert nicht präzise genug, der Übergang zwischen „Cole geht gemütlich" und „Cole spurtet los" ist arg sprunghaft. Frust kommt aber dennoch keiner auf, denn die Action-Passagen sind meist sehr kurz und verfügen über ausreichend Rücksetzpunkte. Außerdem lassen sie sich nach mehrmaligem Scheitern einfach überspringen! Man spürt geradezu, dass die Entwickler diese Einlagen nur als „Muss halt drin sein"-Element ansehen. Ungleich mehr Mühe hat man sich beim Design der Spielwelt gegeben: Das digitale Los Angeles der 40er-Jahre wirkt unglaublich authentisch und atmosphärisch. Klar, viele Gebäude sind nur Staffage – aber im Vergleich zu einem **Mafia 2** ist die Stadt weitaus belebter und lädt zu Entdeckungstouren ein. Alleine schon deshalb, weil Entwickler Team Bondi einige unterhaltsame Nebenbeschäftigungen ins Spiel eingebaut hat (siehe Kasten oben).

Sehr durchdacht sind auch die diversen Hilfesysteme von **L.A. Noire**. Wer mal nicht weiter weiß, der kann



INTERMEZZO | Das Spiel überrascht immer wieder mit unterhaltsamen Ideen wie diesem Balanceakt auf einem Kronleuchter.

EIPHONE | Cole Phelps muss ohne Computer auskommen, wichtige Adressen erfragt er per Anruf bei der Zentrale.

DIE UNTERSUCHUNG AM TATORT

Zu Beginn jeder der 21 Story-Missionen werden Sie an den Ort des Verbrechens gerufen, wo Sie nach Hinweisen suchen müssen – in unserem Beispiel: die Wohnung eines ermordeten Dealers.

Wenn Sie sich einem wichtigen Beweisstück (wie etwa dieser Leiche) nähern, ertönt ein markanter Ton. Nun zoomt die Kamera näher an das jeweilige Objekt heran und Sie können es eingehender untersuchen. In diesem Fall finden wir in der Tasche des Mordopfers eine Notiz, die uns auf eine heiße Spur führt.

Überall in dem verlotterten Apartment stehen Popcorn-Becher herum – verdächtig! Und tatsächlich: Bei genauerer Untersuchung entpuppen sich die Knabberbehälter als Trick, um die Droge Morphium zu transportieren.

zum Beispiel einfach seinen jeweiligen Cop-Partner fragen – dieser lässt dann einen entsprechenden Kommentar der Marke „Wir sollten die Ehefrau des Opfers besuchen" ab. Außerdem greift Ihnen an den Tatorten eine zweistufige (jederzeit abschaltbare) Suchhilfe unter die Arme. Sobald Sie sich einem wichtigen Hinweis nähern, ertönt eine markante Klaviermelodie. Zusätzlich beginnt der Controller leicht zu vibrieren – wir sind gespannt, ob Maus-Tastatur-Spieler eine Ersatzfunktion spendiert bekommen.

Die wichtigste Komfortfunktion hat man sich bei „Wer wird Millionär?" abgeschaut: Mit den Intuitionspunkten können Sie bei Verhören falsche Reaktionsoptionen wegstreichen oder die Top-Antwort der Community einsehen. Geärgert hat uns indes das digitale Notizbuch, welches bei aktivierten Untertiteln einige Hinweise viel zu spät registriert. Aber selbst solch ein Fehler kann nichts daran ändern, dass **L.A. Noire** ein besonderes Erlebnis ist. Eines, das Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen sollten. ❑

„Liebe Rockstars, wenn ihr diese Umsetzung vergeigt, gibt's Ärger!"

Thorsten Küchler



Durch den Skandal um die PC-Fassung von **GTA 4** hat Rockstars Ruf erheblich gelitten – und diesen Fauxpas gilt es nun mit **L.A. Noire** auszubügeln. Die ersten Versprechungen klingen ja schon mal ganz nett, aber auf 3D-Unterstützung kann ich gerne verzichten! Rockstar Leeds sollte lieber die unten im Kasten aufgeführten Kernprobleme des Spiels angehen. Denn bis auf diese Nervereien ist **L.A. Noire** ein wirklich großartiges Erlebnis, das vor allem von seiner intensiven Atmosphäre lebt: Eine herrlich erwachsene Story, packende Fälle und die brillant animierte Mimik der Charaktere werden PC-Spielern einen schönen Herbst bescheren – wenn, ja wenn dieses Mal die technische Umsetzung passt!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Team Bondi/Rockstar Leeds
PUBLISHER: Rockstar Games
TERMIN: 4. Quartal 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

DIESE VERBESSERUNGEN WÜNSCHEN WIR UNS FÜR DIE PC-UMSETZUNG

Auf PlayStation 3 und Xbox 360 ist L.A. Noire zwar ein sehr gutes, aber längst kein perfektes Spiel. Hier zeigen wir Ihnen die Dinge, die Rockstar bis zum Release der PC-Version im Herbst unbedingt noch ändern sollte, um den digitalen Thriller noch runder, noch besser zu machen.

DOWNLOAD-FÄLLE INTEGRIEREN

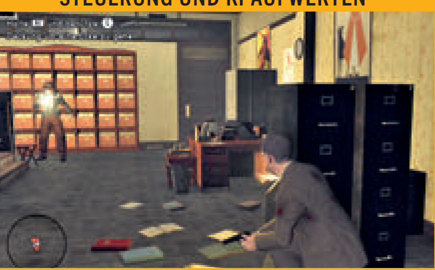
Für die Konsolenfassungen sind zwischenzeitlich vier Bonusfälle (für je 4 Euro) als DLC erschienen. Diese wollen wir PC-Spieler bitteschön ohne Aufpreis auf der Spiel-DVD mitgeliefert bekommen.

BUGS UND LOGIKFEHLER ENTFERNEN



Ärgernisse wie die zu spät reagierende Notizbuchfunktion bei eingeschalteten Untertiteln, diverse Grafikfehler sowie einige nicht richtig ausgelöste Skripts sollten sich locker noch entfernen lassen.

STEUERUNG UND KI AUFWERTEN



Das Deckungssystem sowie der abrupte Wechsel zwischen Gehen und Rennen machen die Steuerung zu einem der Schwachpunkte. Außerdem agiert die KI teilweise arg dumm – bitte beides ändern, Rockstar!

TOLLE SAMMLUNG | 130 lizenzierte Flitzer haben die Entwickler ins Spiel gepackt, alle sind komplett zerstörbar.

ANSICHTSSACHE | Die Cockpit-Perspektive ist etwas unübersichtlicher als die anderen Kameraeinstellungen, dafür aber am intensivsten.

POTZBLITZ! | Wenn sich einer Ihrer Gegner in einen Wagen in Ihrer Nähe teleportiert, sehen und hören Sie einen Blitz als Warnung.

Driver: San Francisco

Wir haben uns bei Ubisoft hinters Lenkrad geklemmt!

Von: Sebastian Weber

Anfang Juli machten wir uns auf den Weg nach Düsseldorf, um dort in der deutschen Ubisoft-Niederlassung einige Partien des Mehrspielermodus von **Driver: San Francisco** anzuspielen. Und wir hatten jede Menge Spaß!

Insgesamt elf Online-Spielmodi stehen in der Vollversion des Rennspiels zur Verfügung, dazu dürfen Sie fünf davon auch im Splitscreen mit Freunden an einem Rechner ausprobieren. Drei weitere Spielvarianten sind auf Koop ausgelegt und nur im Splitscreen verfügbar. Wir spielten schließlich vier Modi an: Sprint, Tag, Getaway und Trailblazer, in dem ein Spieler vorausfährt und die restlichen in seiner Spur folgen müssen. Wer in der Spur bleibt, punktet, wer sie verlässt, punktet nicht mehr. Am Ende gewinnt, wer die meisten Zähler verdient. Ein netter Spielmodus, der aber mit den anderen nicht mithalten kann. Gerade Tag und Getaway fallen extrem actionreich, rasant und dadurch enorm spaßig aus. Bei Tag hat ein Wagen sozusagen die Flagge und muss vor seinen Mitspielern flüchten. Dabei verdient er Punkte, solange er davonfahren kann. Sobald ein Kontrahent jedoch den Flaggenwagen rammt, geht das Banner auf das andere Fahrzeug über. Nun punktet der neue Flüchtling, bis wiederum jemand anderes ihn rammt. Die Runde ist schließlich vorbei, wenn einer der Spieler 100 Zähler erreicht.

Der Clou dabei: Diejenigen, die das Fahnenauto verfolgen, dürfen die Shift-Funktion jederzeit nutzen. Mit dieser verlassen Sie Ihren Wagen. Dann zoomt die Kamera nach oben und Sie dürfen jeden x-beliebigen Flitzer besetzen. So passiert es oft, dass Sie sich auf der Flucht sicher fühlen, doch dann erscheint plötzlich ein Gegner vor Ihnen, rammt Sie und haut ab. Ein riesiger Spaß!

Ähnlich funktioniert Getaway. Hier muss ein Spieler vor der Polizei flüchten und dabei noch Wegpunkte in beliebiger Reihenfolge absolvieren – alles auf Zeit. Die Gesetzeshüter haben es leichter: Sie sollen den Verbrecher einfach nur kaputt rammen und können dafür auch die Shift-Funktion nutzen, die dem Flüchtigen nicht zur Verfügung steht. Auch hier verfällt das virtuelle San Francisco schnell dem Chaos, denn jeder rammt und rempelt, wie es ihm gefällt. Eine Mordsgaudi.

Was uns bisher nicht so gefallen hat, war der Anfang des Einzelspielermodus, den uns die Entwickler ebenfalls zeigten. Der kommt noch reichlich unspektakulär daher und bekommt hoffentlich noch mitreißende Musik und ein paar coole Effekte verpasst. Auch grafisch macht **Driver** einen durchwachsenen Eindruck. Die Flitzer sehen klasse aus, die Texturen jedoch nicht. Allerdings fliegen die so schnell an einem vorbei, dass es nicht auffallen sollte. Und selbst wenn – Spaß macht das Spiel im Mehrspielermodus allemal! ❑



„Actionreich, rasant, innovativ – ein tolles Rennspiel, wenn alles gut geht!“ *Sebastian Weber*

Arcade-Rennspiele mit coolen Ideen gibt es nicht allzu oft. Meist beschränkt sich das Wort „Arcade“ auf einfache Steuerung und jede Menge Zerstörung. Klar, **Driver** bietet das auch. Die Flitzer lassen sich nach kurzer Eingewöhnung kinderleicht um Kurven driften und es zerlegt Objekte auf den Strecken wunderbar. Doch die Shift-Funktion ändert alles. Obwohl ich diese anfangs als doof abgestempelt hatte, muss ich nun, nachdem ich **Driver** gespielt habe, sagen, dass es wunderbar ins Geschehen passt – und vor allem jede Menge Spaß macht, seinen Gegner kurz vor dem Sieg noch zu überraschen. Im Mehrspielermodus ist **Driver** also ein Heidenspaß, jetzt muss sich nur noch der Singleplayer-Part beweisen.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Reflections
TERMIN: 1. September 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

VOLLGEPACKT MIT TOLLEN SACHEN | In **Pirates of the Flying Fortress** erwarten Sie neue Waffen, neue Gegner und eine etwa zwölf Stunden lange Hauptquest.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress

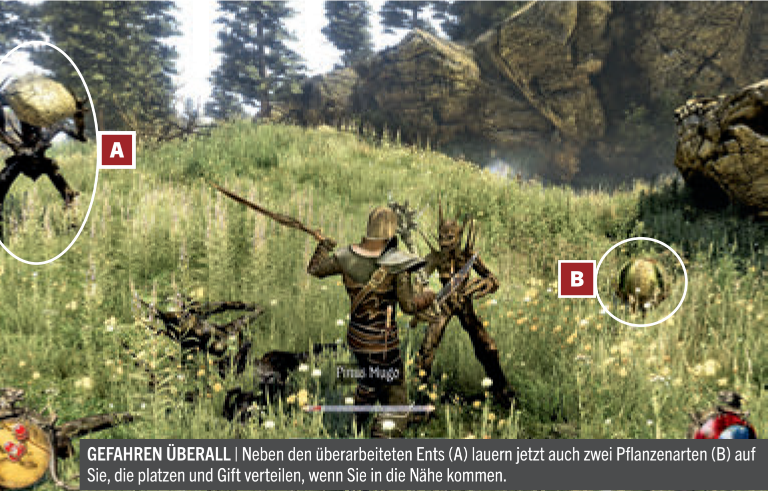
Von: Sebastian Weber

Antaloors Geschichte geht mit einem spannenden Freibeuter-Abenteuer zu Ende!

Seit **Two Worlds** 2007 erschien, haben Rollenspieler bereits zweimal die Fantasy-Welt Antaloor gerettet. Doch damit ist bald Schluss. **Pirates of the Flying Fortress** (**PotFF**), das Add-on zu **Two Worlds 2**, beendet die Geschichte rund um das von Entwickler Reality Pump geschaffene Universum. Das polnische Team widmet sich danach anderen Dingen.

Die Geschichte des Add-ons hat nichts mit dem Hauptspiel zu tun. Die Verknüpfung schaffen die Entwickler mit einem Charakter, der Sie bei Erfahrungslevel 25 bis 30 in **Two Worlds 2** anspricht. Dann erscheint ein Teleporter, der Sie auf die neuen Inseln bringt, wo **PotFF** spielt. Kurz nachdem Ihr Held, den Sie mitsamt allen Werten aus **Two Worlds 2** importieren dürfen, auf dem Eiland angekommen ist, wird er Zeuge, wie der dortige Piratenkapitän einen Meuterer um die Ecke bringt. Kurz darauf wird Ihr Held niedergeschlagen und erwacht in einer Zelle unter Deck des Freibeuterschiffs. Hier müssen Sie sich auf einen Deal einlassen. Sie helfen dem Kapitän, dafür kommen Sie frei. Das führt später dazu, dass die Hauptquest sich in eine Schatzsuche sowie die Liebesgeschichte zwischen dem Piratenchef und einer gewissen Maren aufspaltet. Je nachdem, wie Sie in den acht bis zwölf Stunden vorgehen, erleben Sie eines von drei Enden.

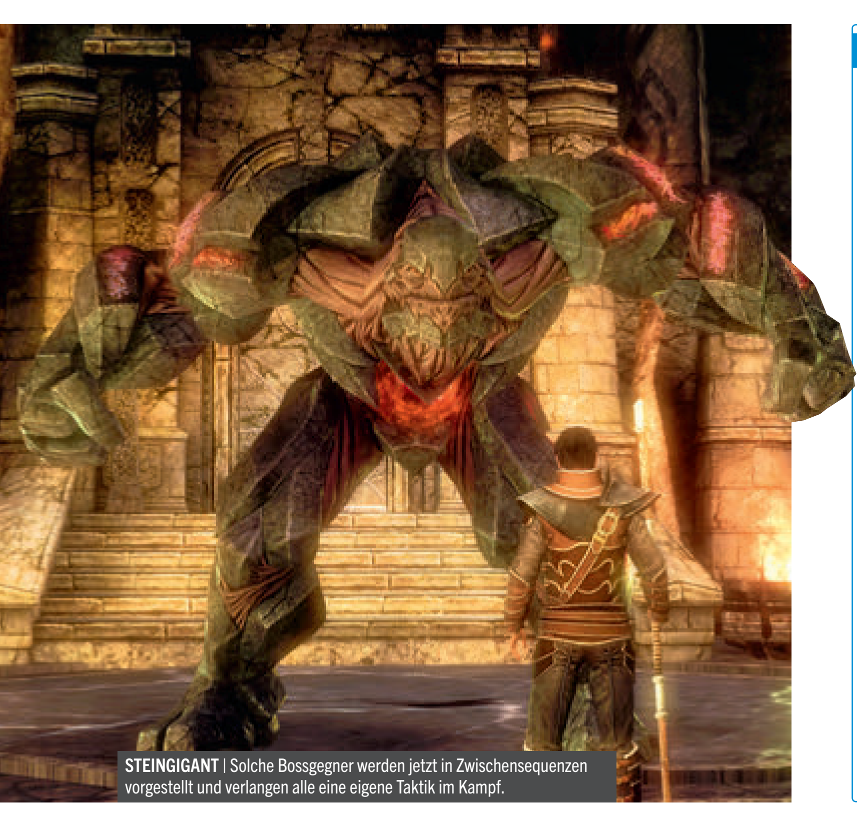
Dieses Abenteuer ist natürlich in das typische **Two Worlds 2**-Gameplay eingebettet. Sie durchqueren eine offene Spielwelt, verbessern Ihre Ausrüstung durch Schmieden,



GEFAHREN ÜBERALL | Neben den überarbeiteten Ents (A) lauern jetzt auch zwei Pflanzenarten (B) auf Sie, die platzen und Gift verteilen, wenn Sie in die Nähe kommen.



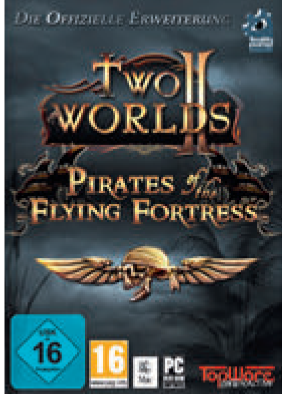
VEREINFACHT | Das realistische Segelsystem überarbeiten die Entwickler. Wenn Sie im Add-on mal wegen einer Flaute nicht weiterkommen, dann kommt automatisch Wind auf und Sie können weitersegeln.



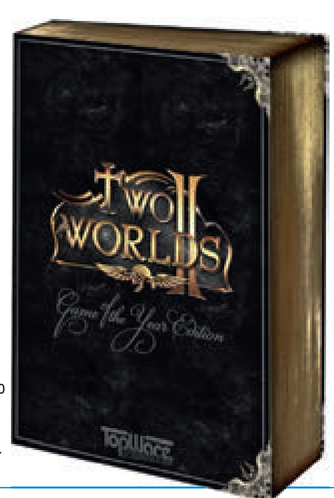
STEINGIGANT | Solche Bossgegner werden jetzt in Zwischensequenzen vorgestellt und verlangen alle eine eigene Taktik im Kampf.

ADD-ON ALS ZWEI VARIANTEN IM HANDEL

Sie haben Two Worlds 2 geliebt? Oder Sie haben noch nie etwas von dem Rollenspiel gehört? Für beide Spielertypen hat Publisher Zuxxez eine Lösung:



◀ **ADD-ON** | Für etwa 30 Euro bekommen Sie das Add-on **Pirates of the Flying Fortress**. Dazu benötigen Sie die Vollversion von **Two Worlds 2** auf Ihrem Rechner, sonst können Sie die Erweiterung nicht spielen. Außerdem soll ein Lösungsbuch erscheinen, das 10 Euro kostet.



▶ **GAME OF THE YEAR EDITION** | Wer bisher mit dem Kauf von **Two Worlds 2** gewartet hat, darf sich im Oktober auf die Game-of-the-Year-Edition des Rollenspiels freuen. In einer handgefertigten Box mit purpurrotem oder schwarzem Einband bekommen Sie für 50 Euro das Hauptspiel inklusive Add-on. Dazu gibt es das **Two Worlds 2**-Logo aus Metall, eine Weltkarte, ein exklusives Ingame-Item, eine Bonus-Disc sowie einen Pirate-Head-Ansteckpin.

stellen selbst Zauber zusammen und so weiter. Doch die Entwickler haben auch viele Dinge verbessert.

Da wäre zum einen die Inszenierung. In **Two Worlds 2** waren Zwischensequenzen eher Mangelware und in Dialogen durften Sie mit Ihrem Charakter hin und her laufen. Das machte es natürlich schwer, solche Sequenzen mitreißend zu inszenieren. Deshalb setzt Reality Pump nun auf richtige Cutscenes, nutzt verschiedene Kamerawinkel, Kamerafahrten und andere Stilmittel, um die kleinen Filmchen besser in Szene zu setzen.

Auch grafisch hat sich noch ein bisschen was getan. Zwar sah **Two Worlds 2** schon sehr gut, doch das Add-on kommt noch ein wenig hübscher daher. Vor allem die Gesichter und Charakterdetails gefallen. Dank des neuen Animationssystems wirkt die Mimik der zwielichtigen Typen deutlich glaubwürdiger.

Aber auch spielerisch wird einiges verbessert. 50 bis 60 neue Waffen warten in **PotFF** darauf, von Ihnen gefunden zu werden, alle natürlich an das neue Setting angepasst. Außerdem gibt es nun neben Pfeil und Bogen auch eine Armbrust als Fernkampfwaffe. Diese benötigt zwar etwas Zeit, bis Sie sie gespannt haben, dafür macht sie dann aufgrund ihrer höheren Durchschlagskraft deutlich mehr Schaden als ein Bogen. Und auch Ihr Gaul könnte nun sozusagen zur Waffe werden. Den Vierbeiner dürfen Sie nämlich zum einen mit einer Rüstung versehen, damit er weniger Schaden einsteckt. Zum anderen denken die Entwickler gerade darüber nach, Lanzenkämpfe in das Add-on einzubauen.

Abseits der Kämpferei spielten in **Two Worlds 2** Magie sowie Alchemie eine große Rolle. Beides wird nun um permanent wirkende Sprüche bzw. Tränke erweitert. Außerdem vereinfachen die Entwickler die Zaubertricks für Einsteiger. Diese können ab sofort vorgefertigte Sprüche nutzen, statt alles selbst zusammenzustellen und auszuprobieren. Wer das jedoch noch möchte, darf sich weiterhin austoben.

Das aufgestockte Waffenarsenal und die überarbeiteten Zauber benötigen Sie dringend für die neuen und aufgemotzten Gegner. Die Ents sind nun zum Beispiel nicht mehr nur behäbig unterwegs und stapfen auf Sie zu, sondern werfen mit riesigen Felsbrocken nach Ihnen, wenn Sie sich außerhalb der Reichweite für Nahkampfangriffe aufhalten. Der sogenannte Olorum ist eine Mischung aus Ork und Oger und ziemlich groß und muskulös. Die Kerle gehen gerade in der Gruppe schlau gegen Sie vor. Verletzte etwa rennen in die hinteren Reihen, um nicht ins Gras zu beißen. Die restlichen Biester blocken Sie dann ab oder versuchen es zumindest.

Und auch die Bossgegner fordern nun mehr Taktik. Ein Basilisk zum Beispiel versteinert Ihren Helden blitzschnell. Deshalb müssen Sie einen Weg finden, wie Sie das Vieh blenden und somit mit den eigenen Waffen schlagen. Derartige Strategien sollen schließlich alle großen Monster erfordern.

Zu guter Letzt die wichtigste Zutat für ein gutes Rollenspiel: die Quests. Auch bei diesem Aspekt versuchen die Entwickler, neue Wege zu gehen. Da gibt es zum Beispiel eine Aufgabe, bei der Sie sich als Untoter ausgeben, um in eine Krypta zu gelangen. Dort finden Sie eine Untoten-Bar, wo Zombies, Skelette und andere Ungetüme zusammensitzen und einen heben. In der Mission geht es dann darum, den Monstern neue Körperteile zu beschaffen. Eine andere Quest schickt Sie auf die Jagd nach einem Gestaltwandler. Dieser nimmt immer wieder das Aussehen einer Kiste an. Wie Sie den Kerl besiegen, müssen Sie erst herausfinden. Das mag sich zwar ein wenig albern anhören, doch die Entwickler wollen absichtlich den Spielverlauf mit etwas Humor aufpeppen. Und immerhin versprechen die restlichen Neuerungen ein tolles Piraten-Abenteuer. ❑

„Viele Neuerungen, viel Umfang – der würdige Abschluss einer Saga“

Sebastian Weber



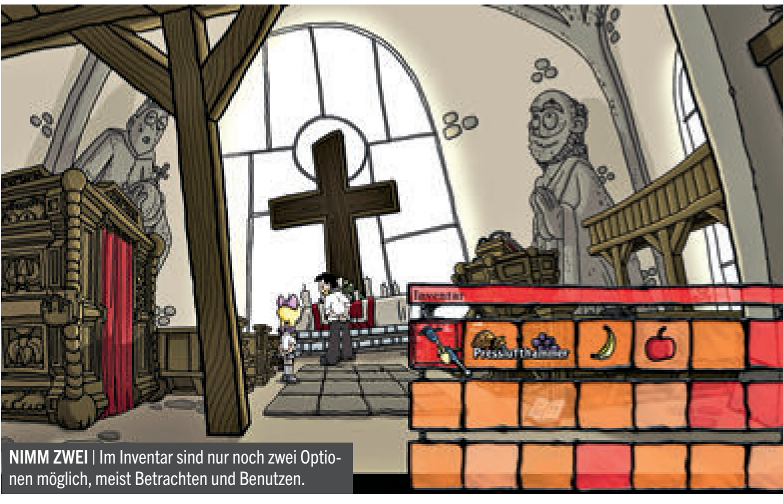
Pirates of the Flying Fortress bringt allerlei Änderungen, die man sich schon für das Hauptspiel gewünscht hätte. Das Zauber- und Alchemiesystem wird ein wenig vereinfacht, es gibt neue Waffen und Gegner und auch das Inventar wird dank kleinerer Symbole deutlich übersichtlicher (eine Änderung, die **Two Worlds 2** dann auch als Patch spendiert bekommt). Gerade in der Game-of-the-Year-Edition ist das Add-on ein gutes Angebot für alle Rollenspielfans. Doch auch das Add-on alleine sollte jeden **Two Worlds 2**-Fan zufriedenstellen, immerhin kommt man mit der zwölfstündigen Hauptquest und den Nebenaufgaben sicherlich auf etwa 20 Stunden Spielzeit in gewohnt guter Qualität.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Zuxxez/Topware
ENTWICKLER: Reality Pump
TERMIN: 9. September 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



QUATSCHKOPF | Die Dialoge sind leicht verzweigt; Gesprächsthemen wählen Sie per Klick auf das Icon.



NIMM ZWEI | Im Inventar sind nur noch zwei Optionen möglich, meist Betrachten und Benutzen.

Harveys Neue Augen

Von: Marc Brehme

Wir spielten eine weit fortgeschrittene Version des Edna-Nachfolgers. Und ja, Harvey sieht gut aus!

Mit **Edna bricht aus** räumte 2008 ein verrücktes und technisch schlichtes Spiel kräftig ab: den Titel „Adventure des Jahres" beim Deutschen Entwicklerpreis, einen LARA Games Award und einen Red Dot Design Award. Das Spiel faszinierte die Spieler durch seine Mischung aus verrückten Rätseln, skurrilem Humor und psychologischem Wirrwarr. Jetzt bringen Deadalic Entertainment und Rondomedia den Nachfolger **Harveys Neue Augen** in die Regale.

Auch darin erleben Sie wieder eine abgedrehte Geschichte mit skurrilen Charakteren, die einige Zeit nach **Edna bricht aus** spielt. Allerdings spielt diesmal nicht Edna die Hauptrolle, sondern Klosterschülerin Lilli, Ednas einzige Freundin. Zu Beginn des Spiels erleben Sie Lilli als braves Mädchen, das alle ihm übertragenen Aufgaben gewissenhaft erledigt, egal wie ungerecht diese sind. Und wenn die Oberin des Klosters eines ist, dann ungerecht. Sie verdonnert Lilli zum Laubrechen, Termitenbeseitigen und Umgraben von Beeten.

All das erledigen Sie als Spieler in gewohnter Point&Click-Manier. Deadalic hat das Interface entschlackt. Das aus dem Vorgänger bekannte und etwas retro wirkende Kombinieren von Befehlsverben mit Inventargegenständen (etwa „Benutze Schlüssel mit Tür") ist Geschichte. Nun nehmen Sie per Klick einfach einen Gegenstand aus dem Inventar und klicken auf den Ort Ihrer Begierde. So tauchen Sie etwa einen Pinsel in ein Bienennest, um Honig zu sammeln, oder öffnen eine von Edna ausgebuddelte Fliegerbombe (!) mit einer zuvor organisierten Schaufel.

Die Rätsel der Vorschauversion waren gewohnt ungewöhnlich und trotzdem fair. Zur Verzweiflung brachte uns allerdings ein Kombinationsrätsel, bei dem wir der Erinnerung eines alten Pfadfinders an ein bestimmtes Ereignis auf die Sprünge helfen mussten, indem wir aus seinen Erzählungen einige Eselsbrücken für ihn bauten. Deadalic will diese aktuell noch recht komplexe Kopfnuss bis zum Release mit weiteren Hinweisen entschärfen.

Nicht nur das Inventar, auch die Textmenge hat Deadalic im Vergleich zum oft recht ausufernden Vorgänger deutlich reduziert. Ist das der Grund dafür, dass die unschuldig und gleichmütig anmutende Lilli anfangs kaum ein Wort von sich gibt? Dafür kommentiert ein Erzähler Ereignisse ständig auf witzige Art und alle bereits aus **Edna** bekannten Figuren werden von den typischen Sprechern in gewohnt guter Qualität vertont. ❑


SCHICK | Der Comic-Look des Spiels ähnelt **Edna bricht aus.** Die Grafik wurde aber deutlich verbessert.

„Wer Edna mochte, wird Harvey lieben. Deadalic ist auf dem richtigen Weg."

Marc Brehme



Ob **Harveys neue Augen** als Nachfolger durchgeht oder als Spin-off gilt, darüber lässt sich streiten. Fakt ist: Edna ist nur noch Nebendarstellerin, die Chose dreht sich diesmal um Lilli. **Harveys neue Augen** macht sowohl in Sachen Grafik als auch bei der Bedienung einen Sprung nach vorn. Die Schmunzelquote ist dank abgedrehter Ideen, verschrobener Charaktere und des witzigen Erzählers höher als im Quasi-Vorgänger. Ich hoffe, dass die Entwickler beim Schwierigkeitsgrad den goldenen Mittelweg finden. Adventure-Spieler der alten Schule wollen erforschen, ausprobieren und knobeln. Und wenn sie dabei noch so witzig unterhalten werden wie in der Vorschauversion, sollte mit **Harvey** nichts mehr schiefgehen.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Rondomedia
ENTWICKLER: Deadalic Entertainment
TERMIN: 26.08.2011

EINDRUCK **SEHR GUT**


Sharkoon
GET XCITED!
ULTIMATE GAMING GEAR
XTATIC HEADSET SERIES
XTATIC SP
Stereo Gaming-Headset
Ausgeklügelt in Design und Technologie – das X-Tatic SP ist ein Stereo-Headset der neuesten Generation, welches Dir auf den Next-Gen-Konsolen und dem PC bei epischen Spiele-Sessions den entscheidenden Sound-Vorteil liefert.
FEATURES
Für PlayStation® 3, Xbox® 360 und PC
Eingebauter Verstärker für optimalen Sound
Unterstützt die Chat-Funktion der PlayStation® 3
Unterstützt Xbox® Live
Flexibles, abnehmbares Mikrofon
Kabellänge: 370 cm +/- 10 cm
COMPATIBLE WITH Xbox 360
COMPATIBLE WITH PlayStation 3
gamescom
Celebrate the games
Köln, 18.-21.08.2011
Besucht uns auf der gamescom 2011
Halle 7 Stand B-051 bei unserem Partner ALTERNATE
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de

MÄCHTIG | Das schwere MG der Devastator-Klasse hat eine Zweitfunktion mit extrem hoher Schadensrate. Allerdings kann der Spieler dabei nicht gleichzeitig laufen und schießen.

Warhammer 40.000: Space Marine

Von: Toni Opl

Space Marines gegen Chaos Marines – in London spielten wir den Mehrspieler-Modus Probe.

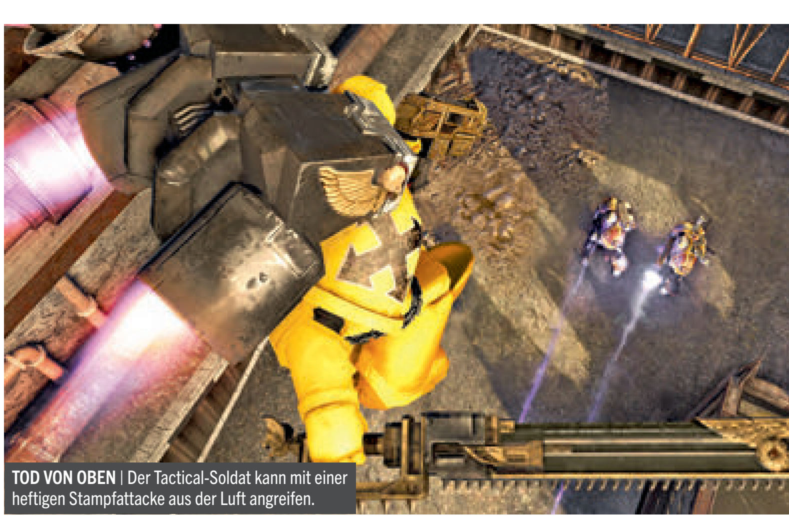
Anders als bei allen bisherigen **Warhammer**-Titeln aus dem Hause Relic Entertainment handelt es sich bei **Space Marine** nicht um einen hochklassigen Strategietitel, sondern ein Action-Feuerwerk im Stile von **Gears of War 3** (Xbox 360). Die Kampagne versetzt den Spieler in die Rolle von Captain Titus vom Orden der Ultramarines, der auf dem Industrieplaneten Graia eine Ork-Invasion stoppen muss. Die kriegerischen Monster wollen sich eine gigantische Waffe unter den Nagel reißen und damit das Imperium der Menschheit unterjochen. Titus soll die Orks mit seinem Squad so lange aufhalten, bis die imperiale Flotte eintrifft. Auf dem Planeten lauert allerdings noch eine dunkle, weitaus gefährlichere Macht …

Der Einzelspieler-Modus war allerdings nicht der Grund, weshalb wir Mitte Juli nach London geflogen sind. Diesen hatten wir ja bereits in Ausgabe 04/2011 eingehend besprochen. Nein, diesmal ging es vielmehr um eine ausgedehnte Multiplayer-Session, die wir uns natürlich nicht entgehen lassen wollten. Die Entwickler hatten zu diesem Zweck rund 30 Xbox-360-Konsolen lokal miteinander vernetzt und darauf eine Version installiert, die einen ziemlich fertigen Eindruck machte.

Zunächst gab's eine kurze Präsentation von Relics Marketing Manager James McDermott, die unsere Vorfreude auf die bevorstehenden Matches leider etwas dämpfte. Der Grund: Der Mehrspielermodus kommt zunächst weniger



WER GEGEN WEN? | Bei den Screenshots fehlen leider noch alle Anzeigen, auch die zur Freund-Feind-Erkennung.



TOD VON OBEN | Der Tactical-Soldat kann mit einer heftigen Stampfattacke aus der Luft angreifen.

umfangreich daher, als die Entwickler Anfang März noch verlauten ließen. Der Koop-Modus ist dem Rotstift zum Opfer gefallen, es gibt nur zwei Standard-Spielmodi und dann fehlen auch noch die ulkigen Orks im Mehrspielerteil. Somit reduziert sich die Zahl der spielbaren Fraktionen auf zwei: Space Marines auf der einen, Chaos Marines auf der anderen Seite. Bei Letztgenannten handelt es sich um die eingangs angesprochene dunkle Macht.

Wie bereits erwähnt, beschränken sich die Spielmodi auf zwei klassische Varianten: Team-Deathmatch (hier „Annihilation" genannt) und Eroberung („Seize Ground") für jeweils bis zu 16 Spieler. Es geht also darum, möglichst viele Gegner über den Haufen zu schießen oder Schlüsselpositionen auf der Map einzunehmen und zu halten. So weit, so gewöhnlich.

Was **Space Marine** interessant macht, sind die drei Charakterklassen, deren Unterschiede sich nicht nur auf die Bewaffnung beschränken: Der Assault-Typ ist ein Allrounder, der sowohl für den Nahkampf als auch für Schusswechsel auf Distanz gut gerüstet ist. Er lässt sich mit einem Großteil der verfügbaren Schießprügel ausstatten und ist ausreichend flink, um auch im Nahkampf zu bestehen. Ganz anders der schwerfällige Devastator, der sich mit dicken Wummen oder Sniper-Gewehren im Hintergrund hält, da ihm im Nahkampf nur wenig Optionen offenstehen. Ein genaues Gegenteil vom Devastator ist die flinke Tactical-Klasse, die dank Jetpack für ein paar Sekunden durch die Luft gleiten kann und im Nahkampf mit Kettensägenschwert, Streitaxt oder Kriegshammer austeilt.

Ihren Ursprung haben Relics **Warhammer**-Spiele bekanntermaßen im gleichnamigen Tabletop-Spiel, bei dem Spieler ihre Miniatur-Einheiten mit den gewünschten Ordensfarben selbst bemalen. Zum Pinsel müssen Sie in **Space Marine** zwar nicht greifen, im umfangreichen Editor dürfen Sie aber neben der Bewaffnung auch das Aussehen Ihrer Spielfigur verändern. Hierbei können Sie wahlweise auf ordensspezifische „Outfits" wie die der Black Templars, Blood Ravens, Space Wolves etc. setzen oder aber bereits freigespielte Rüstungsteile frei kombinieren und farblich den eigenen Wünschen anpassen. Die Auswahl ist riesengroß, sodass eingefleischte **Warhammer**-Fans keine Probleme haben sollten, im Gewand ihrer Lieblingsfraktion in die Schlacht zu ziehen. Das gilt natürlich auch für die Seite der Chaos Marines.

Die Entwickler setzen bei **Space Marine** auf ein mittlerweile zum Genre-Standard gewordenes Levelsystem mit Erfahrungspunkten, Herausforderungen und insgesamt 41 Rängen. Durch Rangaufstiege und das Meistern von Herausforderungen („Erziele 50 Headshots" etc.) schalten Sie neben Rüstungen auch neue Waffen und Fähigkeiten (Perks) frei. Pro Charakterklasse lassen sich dann je zwei Perks aktivieren. Slot 1 wirkt sich auf die Fähigkeiten der Spielfigur aus, Slot 2 verbessert die Waffen. Leider hat man sich bei Relic dazu entschlossen, die in der Kampagne ausführbaren Exekutions-Moves, sogenannte „Sync-Kills", nicht in den Mehrspieler-Modus zu integrieren. Überhaupt gibt es im Gegensatz zum Story-Modus keinerlei Blut- und Splatter-Effekte. Dafür wird **Space Marine** ungeschnitten in Deutschland erscheinen. ❑

INTERVIEW MIT JAMES MCDERMOTT

„Auf Space Marine können wir hervorragend aufbauen."

PC Games: Der Mehrspieler-Modus von **Space Marine** bietet nur zwei Spielvarianten. Warum?

McDermott: „Wir haben uns bei der Entwicklung zunächst auf die Individualisierungsmöglichkeiten, das Level-System und das Balancing konzentriert. Unser Plan ist, den Umfang per DLC mit neuen Modi und anderen Inhalten zu erweitern."

PC Games: Welche Unterschiede gibt es zwischen Einzel- und Mehrspielerteil, was Steuerung und Kampfsystem anbelangt?

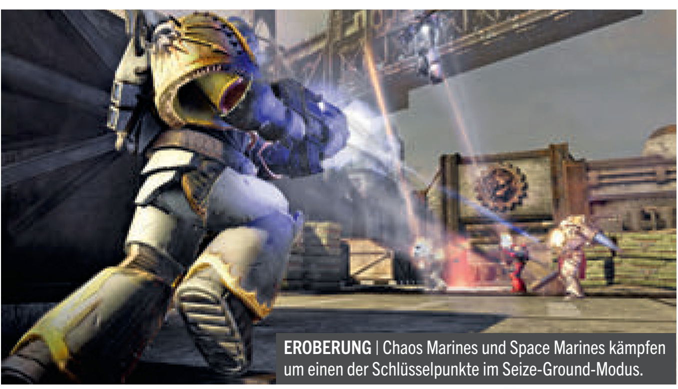
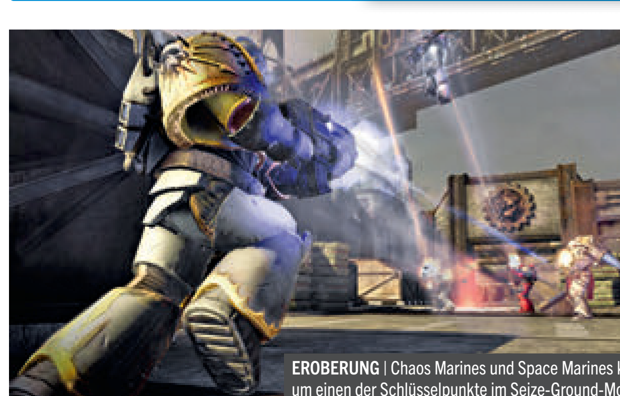
McDermott: „Das Grundgerüst ist identisch und die Assault-Klasse entspricht in Fähigkeiten und Ausrüstung zum Großteil Captain Titus, der Spielfigur im Story-Modus. Allerdings mussten wir im Multiplayer auf ein paar Nahkampf-Combos, die Sync-Kills und Splatter-Effekte verzichten."

PC Games: Warum so viele Abstriche?

McDermott: „Wir hätten all diese Dinge gerne integriert, müssen aber vor allem auch zeitliche Limits berücksichtigen. Was der Community fehlt, werden wir nach Kräften als DLC oder in einen eventuellen Nachfolger integrieren. **Space Marine** ist unserer Meinung nach eine tolle Grundlage, auf der wir hervorragend aufbauen können. Ich weiß, dass unser Spiel gerne mit **Gears of War 3** verglichen wird. Man darf aber nicht vergessen, dass Epic jetzt bereits in die dritte Runde geht, während wir hier gerade unseren ersten Titel veröffentlichen."



PC Games-Redakteur Toni Opl mit Relics Marketing Manager James McDermott.



EROBERUNG | Chaos Marines und Space Marines kämpfen um einen der Schlüsselpunkte im Seize-Ground-Modus.

INDIVIDUELL | Ihre Spielfigur dürfen Sie nach Belieben optisch gestalten und mit Symbolen und Emblemen versehen.

„Etwas wenig Umfang, ansonsten aber eine spaßige Sache!"

Toni Opl

Keine Orks als spielbare Fraktion, keine derben Exekutions-Moves und kein Koop-Modus – zunächst war ich echt enttäuscht, dass Relic viele der versprochenen Features wieder streichen musste. Doch das, was im Mehrspielermodus drinsteckt, machte beim Anspielen einen absolut runden Eindruck. Distanz- und Nahkampf ließen sich hervorragend miteinander kombinieren, die Klassen wirken gut ausbalanciert, das Map-Design ist abwechslungsreich, der Editor umfangreich und die Auswahl an Waffen und Perks ordentlich. Allerdings sollten die Entwickler schleunigst Karten und Modi per DLC nachschieben, damit man beim Aufleveln bis Stufe 41 auch bei der Stange bleibt. Das könnte sonst schnell öde werden.

GENRE: Action
PUBLISHER: THQ
ENTWICKLER: Relic Entertainment
TERMIN: 9. September 2011

EINDRUCK **GUT**

NEUES GESICHT | Die Chaos-Braut Kara Shindo ist ein Gegenentwurf zum braven **Ridge Racer**-Maskottchen Reiko Nagase.

Ridge Racer Unbounded

Von: Sebastian Stange

Wir fuhren das neue Rennspiel der Flatout-Macher Probe!

Die **Flatout**-Entwickler Bugbear luden uns nach Helsinki ein, wo sie an **Ridge Racer Unbounded** arbeiten, einem Action-Ableger der Konsolen-Rennspielreihe **Ridge Racer**. Sie verpassen dem Titel einen modernen Anstrich – Schauplatz ist die fiktive US-Metropole Shatter Bay, der Fuhrpark umfasst moderne Muscle Cars, Pick-ups, Sportwagen und Supersportwagen – und packen jede Menge dynamischer Physik ins Spiel. Die Wagen bestehen aus Dutzenden Einzelteilen. Die Kaltverformung bei Crashs sieht klasse aus und der Titel geizt nicht mit realistisch umherfliegenden Trümmern, wenn Wände durchfahren oder Brücken zum Einsturz gebracht werden. Hier steckt also sehr viel **Flatout** drin, auch wenn **Ridge Racer** draufsteht. Einen wichtigen Unterschied gibt es aber: Während die Trümmer in **Flatout** echte Hindernisse waren, sind sie hier eher Kosmetik. Das Rammen von Betonsäulen oder das Durchfahren von Autowracks hat in **Unbounded** maximal eine leichte Bremswirkung, nimmt aber nie das Tempo aus dem Rennen. Herzstück der Spielmechanik sind das gekonnte Driften sowie die clevere Nutzung der damit angesammelten Spezialenergie.

Je nach Wagentyp ist es kinderleicht oder etwas knifflig, die Karre in einen stabilen Drift zu bekommen. Und den wollen Sie erreichen! Nur wer seinen Wagen lange, schnell und steil driften lässt, kann die Energieleiste in Windeseile auffüllen. Per Tastendruck leeren Sie Ihren Energievorrat für einen kurzen Geschwindigkeitsschub. Der lässt



UNGEWÖHNLICH | Sehen Sie den Schriftzug ganz hinten? Wichtige Renn-Infos werden direkt in die Spielwelt projiziert!



HEISSER SCHLITTEN | Die Wagen sind allesamt fiktive Modelle, sehen aber prima aus.



DOWNTOWN | Beim Design von Shatter Bay ließ sich BugBear von den Metropolen der US-Ostküste inspirieren.



AUS DEM WEG! | Mit einem Energie-Boost schrotten Sie Gegner problemlos. Es geht aber auch ohne!

EIGENE STRECKEN AUS DEM BAUKASTEN

Jeder Spieler kann eigene Strecken erstellen. Der Editor entpuppt sich als ebenso simpel wie ein Puzzle für Kleinkinder. Die Ergebnisse verblüffen!

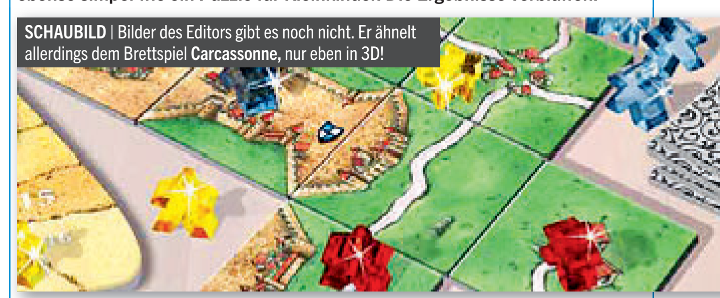


SCHAUBILD | Bilder des Editors gibt es noch nicht. Er ähnelt allerdings dem Brettspiel **Carcassonne**, nur eben in 3D!

Wer in **Ridge Racer Unbounded** eigene Strecken bauen will, tut das, indem er im Solo-Spiel Felder freischaltet. Das sind quadratische Streckenabschnitte mit 264 Metern Seitenlänge in drei Kategorien: Straße, Tunnel und Highway. Doppelt so große Spezialfelder verbinden die drei Strecken-Kategorien untereinander. Im Spiel wird es über 50 solcher Bausteine geben.

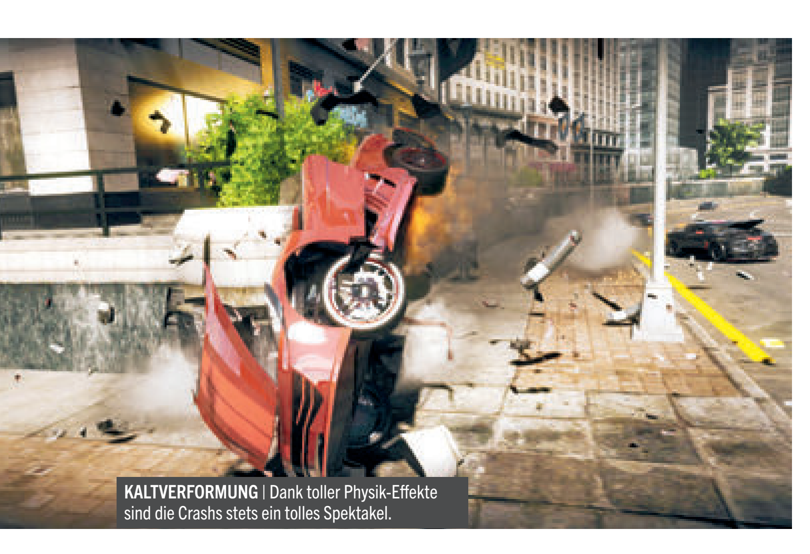
Aus diesem Baukasten bedienen Sie sich bei der Gestaltung Ihrer Strecken. Sie verbinden Kurven, Geraden und Spezialfelder zu einem geschlossenen Ring, legen Spielmodi und Regeln fest und können sofort durch Ihre Eigenkreation rasen. Da jedes Spielfeld aus Entwicklerhand stammt und mit diversen Abkürzungen, Zerstörungszielen, Sprüngen und Umgebungsdetails vollgepackt ist, wirkt das Ergebnis erstaunlich hübsch. Jeder Screenshot auf dieser Doppelseite könnte auch von einer Eigenbau-Strecke kommen. Allerdings ist Ihre Kreativität damit arg begrenzt. Sie sind auf die vorgegebenen Bausteine angewiesen. Bastel-Nachschub via DLC ist aber so sicher wie das Amen in der Kirche!

sich als Mini-Boost verwenden, eignet sich aber besser zum Ausschalten von Gegnern oder zum Zerstören speziell markierter Zielobjekte. Beim Anspielen waren wir schnell mit dem Handling der Wagen vertraut. Die Karren steuerten sich gutmütig, dank einer Drift-Taste war es auch mit den störrischen Wagen kein Problem, Kurven in Schräglage zu nehmen. Dennoch bot die Drift-Mechanik genug Spielraum für geübte Zocker, Sie rasen also nicht wie auf Schienen um die Kurven.

Wir spielten den Modus Crash Race. Darin gibt es für alle zerstörten Streckenobjekte Punkte, zusätzlich kassieren die drei schnellsten Fahrer einen fetten Bonus. Die Zerstörungsziele sind Kernstück des Spiels. Es sind Baustellen, Hausfassaden, Wände, Brückenpfeiler oder LKWs, die bei voller Energieleiste mit einem auffälligen Symbol gekennzeichnet werden. Brechen Sie nun per Boost-Schub durch solche Objekte, kann das Abkürzungen und Alternativrouten öffnen. Manche dieser Stunts werden in einer tollen Kamerafahrt gezeigt und auf jeden Fall sind diese Szenen toll anzusehen. Allerdings empfanden wir das Durchfahren der Ziele als nicht sehr hilfreich für uns. Nur selten gewannen wir dauerhaft Vorsprung, meist fiel der gering aus und zu oft führte dieses rabiate Vorgehen im Nachgang zu Unfällen. Hier müssen die Entwickler noch Feintuning betreiben, damit sich auch ein befriedigender Spielfluss einstellt.

Je länger wir die frühe Vorabversion von **Ridge Racer Unbounded** spielten, desto klarer wurde uns: Dieser Action-Racer fühlt sich ganz schön eigenwillig an. Es wirkt fast, als sei die grundlegende Spielmechanik, also das Zusammenspiel aus Drifts, Spezialenergie, Zerstörungszielen und dem Rammen der KI-Fahrer, noch nicht fertig. Der Tipp der anwesenden Designer: „Driften, driften, driften! Immer driften! Bei jeder Gelegenheit!“ Das funktioniert in der Tat. Aber diese Fahrweise fühlt sich noch nicht wirklich befriedigend an, denn das Driften bremst spürbar den Wagen. Für uns schreit das Spiel in seiner derzeitigen Form nach einer klassischen Boost-Funktion.

Ein Grund zur Sorge ist das alles nicht. Denn noch ist das Scoring-System nicht integriert, noch ist die künstliche Intelligenz der Computer-Fahrer unfertig und noch spielt das Entwicklerteam mit verschiedenen Spielmechaniken herum. Was wir in Helsinki sahen, war wie ein Rennfahrer, der auf einer guten Position in seine letzte Runde geht. Er kann noch richtig weit nach vorn kommen. Wünschen wir ihm also ein gutes Händchen! ❑



KALTVERFORMUNG | Dank toller Physik-Effekte sind die Crashs stets ein tolles Spektakel.

„Wie würde Yoda sagen? Finden ihren Weg die Entwickler müssen!“

Sebastian Stange



Das ist schon witzig. Bei der letzten Präsentation wurde mir **Ridge Racer Unbounded** nur vorgespielt und ich empfand krasse Ähnlichkeiten zu **Burnout** oder **Split/Second**. Nun, nachdem ich selbst zocken durfte, passen diese Vergleiche nicht mehr, denn **Unbounded** fühlt sich spürbar anders an. Es lässt dem Spieler mehr Freiheiten als die Konkurrenz und inszeniert die Zerstörung brillant, macht sie aber spielerisch irrelevant. Noch bin ich nicht ganz sicher, wohin die Finnen mit diesem Feature eigentlich wollen. Aber das werden sie schon hinbekommen. Die schöne Grafik, das spaßige Fahrgefühl sowie der clevere Strecken-Editor stimmen mich auf jeden Fall optimistisch! Das wird ein gutes Rennspiel!

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Bugbear Entertainment
PUBLISHER: Namco Bandai
TERMIN: 2012

EINDRUCK **GUT**

GEISTREICH | Die Gespenster sind Marys permanente Begleiter und helfen beim Lösen von Rätseln.

Haunted

Von: Patrick Schmid

Nach langem Hin und Her erscheint das Adventure nun endlich im August.

Ursprünglich sollte das vom deutschen Entwicklerstudio Deck 13 (**Ankh**, **Jack Keane**) entwickelte Adventure **Haunted** bereits vor knapp zwei Jahren veröffentlicht werden. Doch passend zum Namen scheint ein Fluch auf dem Spiel zu lasten, denn obwohl die Entwicklung schon fertiggestellt war, gingen mit HMH Interactive und Jowood gleich zwei Publisher pleite, die das Spiel veröffentlichen wollten. Wenn Dtp nun nicht das gleiche Schicksal ereilt, wird **Haunted** im August aber endlich erscheinen.

Bei einem Besuch der Entwickler bekamen wir die aktuelle Version ausführlich präsentiert und was wir gesehen haben, hat uns begeistert. Mit **Haunted** erwartet uns ein klassisches Point&Click-Adventure mit sehr hübscher 3D-Grafik. Sämtliche Charaktere wurden von bekannten Sprechern vertont und sowohl die Atmosphäre als auch der Anspruch der Rätsel machten Lust auf mehr.

Sie schlüpfen im Spiel in die Rolle der jungen Mary, die ihre kleine Schwester bei einem Unfall verlor. Seitdem wird sie von Visionen und Albträumen geplagt, in denen sie ihre Schwester hört. Ihre Einbildungen werden jedoch Realität, als sie den Geist eines Piraten trifft, der ihr fortan zur Seite steht. Im Spielverlauf wird es insgesamt sechs dieser Geisterbegleiter geben, die alle unterschiedliche Fähigkeiten besitzen und zum Lösen der Rätsel teilweise zusammenarbeiten müssen. Außerdem sorgen die witzigen Persönlichkeiten der Gespenster immer wieder für kuriose und bisweilen auch sehr lustige Szenen. ❑



LICHTSPIELE | Die Grafik des Spiels ist durchaus ansehnlich und bietet dynamische Lichteffekte.

„Viel Humor, gute Rätsel und lustige Anspielungen. Haunted macht Laune!“ *Patrick Schmid*



Hoffentlich hat das Spiel seinen Fluch ein für alle Mal überwunden, denn das, was ich bei der Präsentation gesehen habe, hat mir äußerst gut gefallen. Die Rätsel mit den Geistern waren witzig und clever zugleich und die Dialoge strotzten nur so vor Hommagen an die Größen des Genres. Sehr interessant ist auch die Idee mit den Nebenmissionen, die aus eigenen Rätselpassagen bestehen. Wenn Sie diese lösen, schalten Sie Einrichtungsgegenstände für das Versteck von Mary und den Geistern frei – ein absolutes Novum in einem Adventure-Spiel. Außerdem versprachen die Entwickler eine große Überraschung für das Spielende, wenn Sie tatsächlich alle Nebenaufträge erfüllen. Ich bin schon jetzt gespannt!

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Deck 13
PUBLISHER: Dtp Entertainment
TERMIN: 19. August 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



Limbo

CLEVER | Die Welt von **Limbo** ist gespickt mit Rätseln, in denen die Physik-Engine zum Einsatz kommt.

Von: Felix Schütz

Auf Konsole wird das Spiel als Meisterwerk gefeiert. Eine PC-Umsetzung war schon lange überfällig.

Ein Junge erwacht in einem pechschwarzen Wald. Erst steht er auf, dann läuft und läuft er. Er klettert auf Leitern, springt über Abgründe, verschiebt Kisten, weicht Fallen aus. Niemand spricht mit ihm, er hat keinen Namen, er ist allein in dieser grauen Welt. Gegner gibt es, doch der Junge wehrt sich nicht, er kann nicht kämpfen, hat keine Waffen – er kann nur immer weiter und weiter. **Limbo** erklärt nicht, was dieses Kind antreibt. Erst die Produktbeschreibung der Entwickler verrät: Der tapfere Junge durchwandert den Limbus, den äußeren Kreis der Hölle, denn dort sucht er nach seiner Schwester.

Das Spiel verzichtet auf Farben, auch eine Musikuntermalung gibt es nicht, nur eine bedrohliche Klangkulisse. Wenn Spiele Kunst sein können, dann ist **Limbo** der Beweis dafür. Der aufwendige Grafikstil, die feine Beleuchtung, die durchdachte Kameraführung, die dem Spannungsaufbau dient – all das sollte man gesehen haben. Kein Wunder, dass sich **Limbo** vor einem Jahr, als es zunächst auf Xbox 360 erschien, als Überraschungshit entpuppte.

Doch Limbo ist kein einfaches Kunstprojekt, hinter der Fassade verbirgt sich auch ein gut gemachter Mix aus 2D-Jump&Run und Knobelspiel. Der Pfad des Jungen ist mit Hindernissen gespickt, darunter Fallen, Gruben oder unerreichbare Plattformen. Dann gilt es, nach Lösungswegen zu suchen, die oft Gebrauch von der guten Physikengine machen, die in **Limbo** arbeitet: Da müssen Tore geöffnet, Loren über Schienen geschoben oder Bäume zum Einsturz gebracht werden – **Limbo** liefert dafür keine Tipps oder Lösungshilfen, der Spieler ist auf sich allein gestellt. Einige der besten Szenen im Spiel drehen sich um eine riesige, schwarze Spinne, die den Weg des Jungen versperrt, nach ihm schnappt und ihn später sogar verfolgt – ihr entkommt man nur mit Überlegung und guten Reaktionen. Anderenfalls stirbt der Junge, meist auf grausame Art. Dann wird man an einen Checkpunkt zurückgesetzt, das passiert oft in **Limbo**, das Spiel verzeiht keine Fehltritte – eine Art von Trial & Error, die Entwickler Playdead ganz bewusst einsetzt.

Der größte Haken an Limbo: Es ist verdammt kurz. Drei Stunden, nicht weniger, aber auch nicht viel mehr brauchen geübte Spieler, bis sie das Ende erleben. Da bleibt zu hoffen, dass Playdead für die PC-Umsetzung, die nur über Steam erscheint, einen fairen Verkaufspreis wählt – denn es wäre schade, wenn die Spieler dieses Meisterwerk verpassen würden. ❑



DÜSTER | Ein Fehltritt und der Junge kommt brutal zu Tode – **Limbo** ist kein Spiel für Kinder.

„Tatsächlich so gut wie sein Ruf. Limbo sollte man gespielt haben!“

Felix Schütz



Dass **Limbo** mit Anlauf am Massengeschmack vorbeirauscht, ist für sich genommen noch keine Leistung. Anders sein kann heutzutage jeder. Was ich aber toll finde, ist die konsequente Art, mit der es sein Ding durchzieht: **Limbo** will nun mal nicht bunt und fröhlich sein. Es will berühren, ohne sentimental zu wirken, es will faszinieren, ohne mit Effekthascherei um Anerkennung zu betteln. Schon die Xbox-360-Fassung hat mich begeistert: ein Hüpf- und Denkspiel, das mit toller Grafik, guter Spielbarkeit und schlauen Rätseln lange in Erinnerung bleibt. Obwohl die kurze Spielzeit sicher manche Käufer abschrecken dürfte, hoffe ich doch sehr, dass **Limbo** auch auf dem PC ein Erfolg wird. Solche Spiele sind nämlich viel zu selten.

GENRE: Jump & Run/Knobelspiel
PUBLISHER: Unbekannt
ENTWICKLER: Playdead
TERMIN: 2. August 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



PUTZIG | Nate betrachtet argwöhnisch das Baby-Vieh – es ist nur eine von vielen neuen Figuren.

PRACHTVOLL | Die Grafiker von King Art nutzten die lange Entwicklungszeit, um die hochauflösenden Hintergründe mit Details vollzustopfen.

Von: Felix Schütz

King Art erzählt die Geschichte des Viehs – eine herzerwärmende Fantasy-Blödelei.

The Book of Unwritten Tales: Die Vieh-Chroniken

Das Vieh ist lila, liebenswert und überaus behaart. Seine großen Glupschaugen harmonieren mit der langen Schnute, zusammen ergeben sie einen Gesichtsausdruck, der jede Spur von Intelligenz vermissen lässt. Macht es dann noch den Mund auf, ertönen nur quakende Laute, die keiner versteht, vermutlich nicht mal das Vieh selbst. Es ist der Star in King Arts neuem Fantasy-Adventure – **Die Vieh-Chroniken** erzählt die Vorgeschichte zu dem Knobelhit **The Book of Unwritten Tales**.

Rund zwei Jahre hat es gedauert, bis das Bremer Studio sein Projekt endlich fertigstellen konnte. Der erste zuständige Publisher HMH ging pleite, als Ersatz sprang Jowood ein – und machte in diesem Jahr ebenfalls dicht. Nun sorgt Crimson Cow dafür, dass **Die Vieh-Chroniken** den Weg ins Händlerregal findet. King Art machte aus der Not eine Tugend und nutzte die unfreiwillig lange Entwicklungszeit, um das Spiel gehörig aufzustocken. Ursprünglich sollte **Die Vieh-Chroniken** nur ein kleines Prequel zu **The Book of Unwritten Tales** werden, doch nun bietet es eine Spielzeit von mehr als zehn Stunden mit vielen Locations und Rätseln.

Das Point&Click-Adventure schildert die Abenteuer des Herumtreibers Nate, der mit seinem Luftschiff in den eisigen Nordlanden eine Bruchlandung hinlegt. Dort trifft er auf das Vieh und dessen Freunde: Papa-Vieh, ein Vieh-Weibchen und ein absurd niedliches Baby-Vieh ergänzen die zottelige Riege. Hinzu kommen eine Horde frecher Pinguine, eine verkappte Öko-Aktivistin und jede Menge Anspielungen auf Filme und andere Computerspiele – **Die Vieh-Chroniken** verspricht damit ebenso viel Humor wie der sehr gute Vorgänger.

King Art legt diesmal aber größeren Wert auf die Geschichte – die war im ersten Spiel nämlich einer der wenigen echten Kritikpunkte. Wer zudem eine größere Herausforderung sucht, darf in **Die Vieh-Chroniken** einen zweiten, höheren Schwierigkeitsgrad wählen – der bietet längere Rätselketten und weniger Hinweise. Um die Aufgaben zu meistern, wechselt man oft zwischen Nate und dem Vieh, viele Rätsel erfordern auch Zusammenarbeit der ungleichen Helden. Dabei hat King Art auch ein wenig an der Steuerung gefeilt. Außerdem sind wieder ein paar kleinere Minispiele eingeplant.

Grafisch hinterlässt das Spiel einen tollen Eindruck: Hochauflösende Hintergründe, die vor Details nur so strotzen, dazu Zoom-Effekte, verbesserte Beleuchtung und viele verschiedene Animationen der Helden – da macht schon das Zugucken Spaß. Auch die orchestrale Musik klingt gewohnt hochwertig, dazu verspricht King Art wieder eine aufwendige Vertonung. ❑

„Vieh, Humor und ganz viel Charme – da kann ich nicht widerstehen." *Felix Schütz*

Vor zwei Jahren hat mich **The Book of Unwritten Tales** angenehm überrascht: Der Newcomer King Art lieferte da mal eben eines der schönsten Adventures 2009 ab. Zwar ist es schade, dass das Prequel rund ums Vieh dann so lange auf sich warten ließ, doch immerhin: King Art hat die Zeit offenbar gut genutzt! Beim Anspielen der Vorschau-Version lachte ich über die vielen versteckten Details und Anspielungen, die Rätsel sind fair und die Grafik ist wunderbar. Ob ich wirklich zehn Stunden lang das lila Zottelvieh spielen mag, weiß ich noch nicht so recht, vielleicht geht mir die Figur nach einer Weile doch ein wenig auf den Geist. Bislang hinterlässt das Spiel aber einen prima Eindruck – und es hat ein Baby-Vieh!

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Crimson Cow
ENTWICKLER: King Art
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Alle Preise in Euro inklusive MwSt. - Kostenlose Lieferung ab 500 EUR Bestellwert! 1) regulärer K&M Preis



kompetent - günstig - freundlich!

33x in Deutschland

Berlin, Hamburg, München, Köln, Stuttgart, Leipzig, Nürnberg...













TOSHIBA C660-1KR

- 39.6 cm (15.6") WXGA LED Display
- Intel T6670 / 2x 2.20 GHz
- 320GB S-ATA Festplatte
- 2GB DDR3-1066 Arbeitsspeicher

Art-Nr: 31249 **349,00 €***



PEGASUS X3220a

- Athlon II X2 250 / 2x 3.0GHz
- 500GB S-ATA Festplatte
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- NVIDIA GeForce 7025 Grafik

Art-Nr: 21366 **249,00 €***

ASUS K53SV-SX126V

- 39.6 cm (15.6") WXGA LED Display
- Intel Core i5 2410M / 2x 2.30 GHz
- 500GB S-ATA Festplatte
- 4GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher

Art-Nr: 30958 **669,00 €***



EINKAUFS GUTSCHEIN

Gegen Vorlage dieses Gutscheins erhalten Sie 5 Euro Nachlass auf Ihren Einkauf. Nicht gültig bei Aktionsangeboten. Nur gültig in unseren Filialen ab einem Warenwert von 50€. Pro Person nur ein Gutschein.

5 EURO

Gutscheincode: PCG08-11 (Gültig bis 31.08.2011)

WWW.KMCOMPUTER.DE

K&M Elektronik AG - Blumenstr. 21 - Tel: 07159/943-111 - 33x in Deutschland

Auszug aus unserem Produktsortiment. Keine Mitnahmegarantie. Irrtum und Änderungen vorbehalten. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Abb. ähnlich.

TAUSCHBÖRSE | Ihre Bewaffnung können Sie nur im entsprechenden Gebäude wechseln – das nervt.

GRANATENWERFER | Die stärkste aller Fernwaffen ist träge in der Handhabung, aber dafür sehr mächtig.

HEIMAT | Die Bastion (hier in der niedrigsten Zoomstufe) dient als Basis und lässt sich mit neuen Gebäuden ausrüsten.

Bastion

Von: Thorsten Küchler

Wir haben die Mischung aus Märchen und Monster-Klopperei durchgespielt!

Stellen Sie sich vor, das nächste **Diablo** würde von den Gebrüdern Grimm entwickelt: Heraus käme mit ziemlicher Sicherheit so etwas wie **Bastion**. Denn der Ende Juli für die Xbox erschienene Downloadtitel bietet zünftiges Action-Rollenspiel im zuckersüßen Märchengewand.

Held der digitalen Fabel ist ein Junge namens Kid, dessen Heimatwelt durch eine schreckliche Katastrophe vernichtet wird. Ihre Aufgabe ist es nun, das Unheil wieder rückgängig zu machen. Hierfür spazieren Sie durch wunderschön gezeichnete 2D-Levels und hauen Pixelmonster aus den Latschen. Absolut brillant: Ein (englischer) Erzähler kommentiert alle Ihre Taten! Hacken Sie beispielsweise ständig auf Pflanzen ein, so lässt der Märchenonkel einen Spruch der Marke „Und unser Held hatte Spaß daran, Blumen zu quälen" ab. Auch die Spielwelt reagiert auf Ihre Vorgehensweise: Denn jeder Bereich baut sich erst langsam um den Helden herum auf. Laufen Sie also an den Rand einer Plattform, so fliegen von allen Seiten Levelklötzchen heran, die dann den weiteren Weg bilden.

Durch diese überaus klugen Ideen schaffen es die Entwickler, den eigentlich simplen Kern von **Bastion** prima zu kaschieren. Denn in den fünf Spielstunden müssen Sie nicht viel mehr tun, als unzählige Gegner umzuprügeln, Tränke einzusammeln und Ihren Helden aufzuleveln. Aber hey, auch **Diablo** hat mit dieser Masche Millionen von Menschen glücklich gemacht! ❑



KONTER | Lediglich die Bosskämpfe (wie hier gegen ein Riesenkrokodil) verlangen taktisches Vorgehen.



„Wunderschön, einzigartig und innovativ – ein echtes Genre-Kleinod!" *Thorsten Küchler*

Bastion sieht nicht nur aus wie ein Kunstwerk, es spielt sich auch so: Die Steuerung geht dank frei belegbarer Angriffstasten locker von der Hand, der Held bewegt sich herrlich animiert durch eine 2D-Welt, wie sie schöner kaum sein könnte. Hinzu kommt die brillante Idee, das komplette Abenteuer von einem Erzähler verbal begleiten zu lassen: So hat man tatsächlich das Gefühl, sein ganz eigenes Märchen zu erleben, es durch seine Taten lebendig werden zu lassen. Einige Design-Schnitzer sind den Entwicklern aber dennoch unterlaufen. Besonders die zumeist recht simplen, oft auch chaotischen Massenkämpfe nerven auf Dauer. Freunde des **Diablo**'schen Spielprinzips werden mit **Bastion** aber in jedem Fall glücklich.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Supergiant Games
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
TERMIN: 3. Quartal 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

Startklar für die neuesten Testfahrten!



HANGAR | Im Flugzeug-Editor erstellen Sie individuelle Flugzeuge und verpassen ihnen andere Bauteile wie leistungsfähigere Turbinen oder windschnittigere Flügel.

FIRST CLASS | Auch die Passagierkabine lässt sich mit besserem Equipment ausstatten, um anspruchsvollere Fluggäste zu locken.

Airline Tycoon 2

Von: Viktor Eippert

Die Landung für Oktober steht fest, doch wird es auch ein erfolgreicher Flug für Airline Tycoon 2?

Vielflieger kennen das sicherlich: verspätete Abflugzeiten, gestrichene Flüge, vertauschte Buchungen und Zwischenfälle, die den gesamten Flugverkehr für mehrere Tage komplett lahmlegen, etwa der Ausbruch eines Vulkans mit unaussprechlich kompliziertem Namen. Klar kann einem da als Fluggast schon mal der Kragen platzen und ein wutentbranntes „Das kann doch alles nicht so schwer sein!“ entweichen. Ob die Leitung eines internationalen Reiseunternehmens wirklich so simpel ist oder vielleicht doch logistisches und wirtschaftliches Können verlangt, können Spieler ab Oktober in **Airline Tycoon 2** selbst herausfinden.

Wie im Vorgänger übernehmen Sie in **Airline Tycoon 2** erneut die Rolle eines von vier aufstrebenden Unternehmern auf dessen Weg zum weltberühmten Fluglinienmagnaten mit eigenem Geldspeicher im Vorgarten. Die vier Spielfiguren unterscheiden sich nicht nur optisch deutlich voneinander, sondern haben auch unterschiedliche Stärken und Schwächen. Producer Christian Schlütter (den Mann könnten treue Leser eventuell noch kennen) erklärt uns die Unterschiede der Charaktere am Beispiel von Natalie Childman. Die zuckersüße Businessfrau erhält aufgrund ihrer guten Beziehungen etwa Preisnachlass beim Buchen von Werbung. Mit Werbesendungen erhöhen Sie das Image Ihres Unternehmens, wodurch Sie mehr sowie anspruchsvollere Kunden anlocken. Doch das ist nur einer von vielen Faktoren,



WARTEBEREICH | In der Lobby warten Fluggäste aufs Boarding und vertreiben sich derweil die Zeit an der Bar oder anderen Service-Ständen.



MEETING | Zu Beginn jedes Spieltages klärt Sie der Flughafenchef Herr Busceroni über die aktuellen Zahlen Ihrer Fluggesellschaft auf.



QUIETSCHBUNT | Wie die vier Spielercharaktere unterscheiden sich auch deren Büros stark voneinander und sind für ihren jeweiligen Besitzer maßgeschneidert.

ALTE BEKANNTE | Viele der Schlüsselfiguren aus dem Vorgänger feiern in **Airline Tycoon 2** ihr Comeback, etwa die Personalverwalter Herr Unruhig und Frau Selig.

DER VORGÄNGER: AIRLINE TYCOON

Ende der 1990er-Jahre war das Genre der WiSims stark umkämpft. Auch Airline Tycoon wollte ein Stück vom Kuchen und kürte Spieler zum Manager einer Fluggesellschaft.

1998 begann nicht nur die Entwicklung von **Duke Nukem Forever**, im gleichen Jahr erschien unter der Regie von Publisher Infogrames auch die Wirtschaftssimulation **Airline Tycoon**. Die Verwaltung von Fluglinien und Passagieren kam so gut an, dass der Titel in den Folgejahren mehrfach mit Erweiterungen bedacht wurde. **First Class** (1999), **Evolution** (2002) und **Deluxe** (2003) krempelten das Spielprinzip von **Airline Tycoon** natürlich nicht komplett um, fügten dem Fluglinien-Manager aber weitere Funktionen wie den Flugzeug-Editor zur Erstellung eigener Flieger oder einen Mehrspielermodus im LAN für bis zu vier Spieler hinzu.



die sich auf den Ruf auswirken. Ein tadelloses Personalmanagement ist ebenso wichtig für Ihr Image. Wieso? Weil überarbeitete Angestellte häufiger zu Fehlern neigen als putzmuntere. Und welcher Fluggast freut sich schon, wenn die Stewardess Kaffee über ihn schüttet? Wer Wert auf einen guten Ruf legt, spart daher nicht an Mitarbeitern und belastet die Angestellten nicht mit Doppelschichten, auch wenn sich die Mehrkosten negativ auf die Bilanz auswirken.

Gutes Personal ist allerdings nicht alles. Was wäre eine Fluggesellschaft ohne Flugzeuge? In **Airline Tycoon 2** kaufen Sie allerdings nicht irgendwelche handelsüblichen Maschinen, nein, Sie erstellen sich im Editor Ihre eigenen Traumflugzeuge! Dafür wählen Sie zunächst eines von acht Chassis als Basis und bestimmen danach, welche Elemente Sie daran montieren. Neben Tragflächen, Cockpits, Turbinen und Rädern stehen auch abgefahrene Objekte wie Fluxkompensatoren zur Wahl. Ja, Sie haben richtig gelesen: der Fluxkompensator aus **Zurück in die Zukunft**! Wie der Vorgänger nimmt sich auch **Airline Tycoon 2** kein bisschen ernst und der harte WiSim-Kern wird von einer humorigen Schale umschlossen, die sich sowohl in den bissigen Dialogen als auch im bunt-knuffigen und absichtlich übertriebenen Design der Spielfiguren und Schauplätze widerspiegelt. Der Innenraum Ihrer Flieger lässt sich übrigens ebenfalls umgestalten. Neben der Optik wirken sich die Teile auch auf die Eigenschaften des Fliegers aus. Bessere Turbinen erhöhen die Fluggeschwindigkeit, teure Ledersitze beeindrucken die Reisenden mehr als klapprige Holzstühle.

Die anspruchsvollen Kunden und das knappe Budget sind allerdings nicht Ihre einzigen Sorgen in **Airline Tycoon 2**. Sowohl in der sieben Missionen langen Kampagne sowie im Freien Spiel sorgen Zufallsereignisse für Dynamik. Wenn ein Schneesturm aufzieht oder der Papst unerwartet einen Sonderflug wünscht, muss der mühsam zusammengestellte Flugplan eben kurzfristig über den Haufen geworfen werden. Seine Heiligkeit zum nächsten Termin zu fliegen bringt schließlich einen ordentlichen Imagegewinn. Außerdem treten Sie gegen bis zu drei Konkurrenten an, die ebenfalls fleißig um Fluggäste buhlen – wenn nötig, sogar mit harten Bandagen in Form von Sabotageaktionen! Eigentlich die idealen Voraussetzungen für spaßige Mehrspielerpartien. Nichtsdestotrotz müssen sich Hobby-Fluggesellschafter mit der KI begnügen: Einen Mehrspielermodus wird es in **Airline Tycoon 2** nicht geben. ❑

LINIENPLANUNG | Auf der Weltkarte bestimmen Sie Start- und Landepunkt Ihrer Fluglinien oder richten im Zeitplan Wartungspausen für Ihre Flieger ein.



„Hier kommt eine liebevolle Neuinterpretation des Klassikers auf uns zu!“



Viktor Eippert

Während der Präsentation von **Airline Tycoon 2** musste ich mehrfach schmunzeln. Das witzige Design der Spielfiguren, die ulkigen Namen, die abgefahrenen Bauteile für den Flugzeug-Editor – alles deutet darauf hin, dass B.alive erfolgreich das Flair und den Humor des Klassikers einzufangen vermag. Auch sonst orientiert sich **Airline Tycoon 2** stark am Erstling. Der Spielablauf ist praktisch identisch und Ihnen begegnen viele bekannte und lieb gewonnene Charaktere. Für Kenner und Liebhaber eine tolle Sache, ich persönlich hätte mir aber trotzdem etwas mehr Innovation gewünscht. Außerdem bleibt noch die Frage, wie tiefgängig der Wirtschaftskern wirklich ausfällt und ob **Airline Tycoon 2** mit „ernsten“ WiSims konkurrieren kann.

GENRE: Wirtschafts-Simulation
ENTWICKLER: B.alive
PUBLISHER: Kalypso Media
TERMIN: 13. Oktober 2011

EINDRUCK **GUT**

MITTENDRIN | Im Vergleich zu **Ruse** lässt sich die Kamera diesmal näher am Geschehen positionieren.

Wargame: European Escalation

Von: Peter Bathge

Bei den Ruse-Entwicklern entsteht ein realistisches Strategiespiel – mit einem fiktiven Szenario.

Ende 1983 probte die Nato für den Ernstfall: Das Manöver „Able Archer" simulierte einen Ausbruch der Spannungen, die seit 1945 zwischen Ost- und Westeuropa sowie den USA vorherrschten. Die Sowjetunion nahm die Übung zum Anlass, ihre Truppen in Alarmbereitschaft zu versetzen; Moskau befürchtete einen bevorstehenden Erstschlag des transatlantischen Bündnisses. In der Realität kam es nie zu einer Konfrontation. Bei **Wargame: European Escalation** ist „Able Archer" der Funken im Pulverfass namens Kalter Krieg.

Glaubt man Eugen Systems, den Entwicklern von **Ruse** (Mehrspielerwertung: 88 %), dann haben Nato und UdSSR den Kalten Krieg nicht mit Atomraketen ausgefochten. Die Vision der passionierten Strategiespieler aus Paris sieht stattdessen riesige Materialschlachten in Zentraleuropa vor; auf der gezeigten Karte ging es zum Beispiel in der Nähe von Fulda zur Sache. Die meist ländlichen Umgebungen sind abwechslungsreicher gestaltet als in **Ruse**; zahlreiche detailliert gestaltete Kleinstädte und Farmen sprenkeln die Landschaft. Ihre Streitmacht (Creative Director Alexis Le Dressay: „Es gibt kein Einheitenlimit.") stellen Sie zu Beginn aus einem Fundus von über 160 Einheiten pro Seite zusammen. Dabei verfügen Sie nur über ein knappes Startkapital; jede Infanterieabteilung und jeder Schützenpanzer kostet Kohle. Zusätzliche Moneten verdienen Sie durch die Einnahme von Kontrollsektoren. Die bis zu 12 Quadratkilometer großen Karten sind in Abschnitte aufgeteilt: Wenn sich eines Ihrer Kommandofahrzeuge in einem Gebiet aufhält, erhalten Sie dafür regelmäßig Punkte. Kontrollsektoren am Rand der Karte erlauben es Ihnen, während der Partie

PC GAMES VOR ORT



AUSSICHTSREICH | In Paris besuchten wir Eugen Systems und bekamen eine spielbare Version von **Wargame** vorgeführt. Die Entwickler haben ihr Büro im sechsten Stock an einer Straße des früheren Rotlichtviertels. Immer noch zieren Sexshops den Weg; unsere Reisekostenpauschale erlaubte leider keine Einkaufstour.

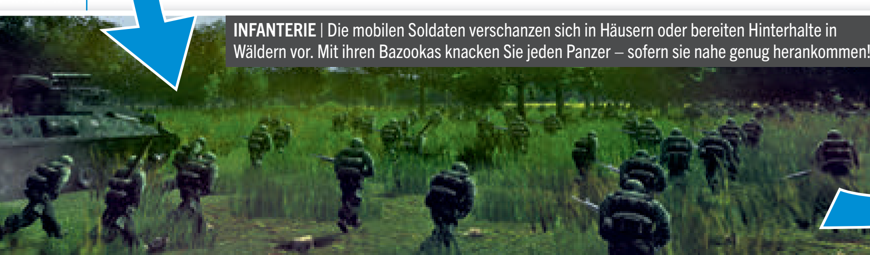
STEIN-SCHERE-PAPIER-PRINZIP: DIE EINHEITEN



ARTILLERIE | Die dicken Geschütze feuern auf jede beliebige Kartenposition; der Streuradius der Geschosse ist jedoch ohne Aufklärung durch einen Späher hoch. Auf kurze Entfernung und ohne Luftabwehr sind diese Einheiten ein gefundenes Fressen für den Gegner.



HUBSCHRAUBER | Helikopter sind die Könige des Schlachtfelds; ihre Maschinengewehre und Raketen bringen den Tod und dank hoher Sichtweite bemerken Sie Feinde aus großer Entfernung. Dafür sind Treibstoff und Munition stark begrenzt.



INFANTERIE | Die mobilen Soldaten verschanzen sich in Häusern oder bereiten Hinterhalte in Wäldern vor. Mit ihren Bazookas knacken Sie jeden Panzer – sofern sie nahe genug herankommen!



FAHRZEUGE | Tanks wie der Abrams-Panzer verfügen über formidable Feuerkraft; die schwerfälligen Stahlmonster sind aber anfällig für in Häusern versteckte Bazooka-Infanterie. Vehikel mit Flakgeschützen eignen sich perfekt, um gegnerische Hubschrauber vom Himmel zu holen.

Verstärkungen zu ordern, verschaffen Ihnen aber nur ein geringes Einkommen. In der Mitte gelegene Gebiete generieren eine Menge Einnahmen, besitzen aber keine Verstärkungsrouten. Basisbau ist in **Wargame** übrigens tabu. Das einzige Gebäude, das Sie errichten, ist Ihr Versorgungsdepot. Von dort brechen Lastwagen und Helikopter auf, die Ihre Kampfeinheiten mit Munition und Treibstoff versorgen sowie Schäden reparieren.

Authentizität wird großgeschrieben bei **Wargame**, weshalb Eugen Systems Details wie Tankgröße, Bewaffnung und Bewegungsgeschwindigkeit (abhängig vom Untergrund!) jeder Einheit recherchiert hat. Außerdem besitzen Soldaten und Vehikel ein Sichtfeld, das von Hecken und Bäumen eingeschränkt wird. Schwere Fahrzeuge walzen solche Hindernisse einfach platt; alternativ fahren Kundschafter voraus und spähen Heeresverbände aus, die sich im Wald oder hinter einer Kuppe verstecken. Neben der Sichtlinie beeinflussen Erfahrung und Fahrtempo die Schusspräzision. Jede Einheit besitzt Trefferzonen; ein einschlagendes Geschoss sprengt eventuell die Ketten eines Panzers oder betäubt die Besatzung. Zudem gibt es ein Moralsystem: Ungeübte Rekruten brechen in Panik aus und fliehen, wenn sie sich unter Beschuss befinden oder einer Übermacht gegenüberstehen. Um das zu verhindern, stecken Sie einen Veteranen aus einer vorherigen Mission zusammen mit mehreren Greenhorns in ein Squad – dann gilt der hohe Moralwert des Routiniers für alle Einheiten und die Squad-Mitglieder teilen sich die Munition.

Trotz gestiegener Komplexität bleibt die einfache Bedienung von **Ruse** erhalten. Ihr wichtigstes Handwerkszeug ist die Zoomfunktion: Wer die Kamera ganz weit hinauszoomt, blickt auf das Schlachtfeld wie auf ein Spielbrett hinab; kleine Symbole repräsentieren die Einheiten. Dazu kommt eine Benutzeroberfläche, die statt großer Leisten und vieler Knöpfe nur wenige Bedienelemente einblendet. Mit jeweils einem Klick geben Sie Verhaltensbefehle, schicken Einheiten über die Karte und legen fest, welche Waffen ein Panzer verwendet. Dabei ist nur selten Mikromanagement nötig – hier bekriegen sich schließlich Nato und UdSSR, nicht der Spieler und die Steuerung. ❑

BRANDHERD | Flammen (links) breiten sich aus; Rauchsäulen beeinträchtigen die Sichtverhältnisse.



„Das Szenario fasziniert mich, die simple Steuerung verblüfft mich."

Peter Bathge



Wargame sieht bereits in diesem frühen Stadium prächtig aus. Dank der entschlackten Bedienung sind die Taktikkämpfe mit ihren zahlreichen Variablen leicht zugänglich. Das System der Kontrollsektoren dürfte im Mehrspielermodus mit bis zu acht Teilnehmern so manch überraschenden Winkelzug ermöglichen. Online-Muffel bekommen eine 16 Missionen lange Kampagne – garniert mit einem interessanten Szenario, in dem Sie Ihre Armee selbst aus französischen, polnischen, russischen oder amerikanischen Einheiten zusammenstellen. Für Jubelarien ist es allerdings noch zu früh: Bisher gab es erst eine Karte aus **Wargame** zu sehen. Die sorgte bei mir als Fan spannender Echtzeit-Schlachten aber schon für viel Vorfreude.

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Dtp
ENTWICKLER: Eugen Systems
TERMIN: 4. Quartal 2011

EINDRUCK **GUT**



INDIVIDUELL | Mit Waffenmodifikationen, etwa einem Schalldämpfer oder einem Laserzielvisier, passen Sie Adams Wummen an Ihren Spielstil an.

DIE GLÜCKLICHEN | Lars Thiersmann, Marcel Putz, Ingo Hecht und Nils Lindenthal (von links nach rechts)

Sneak Peek: Deus Ex – Human Revolution

Von: Viktor Eippert/ Sebastian Weber

Vier mutige Leser reisen in die Zukunft und werden zu mächtigen Cyberkriegern.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?

Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen die Spielehersteller Rede und Antwort.

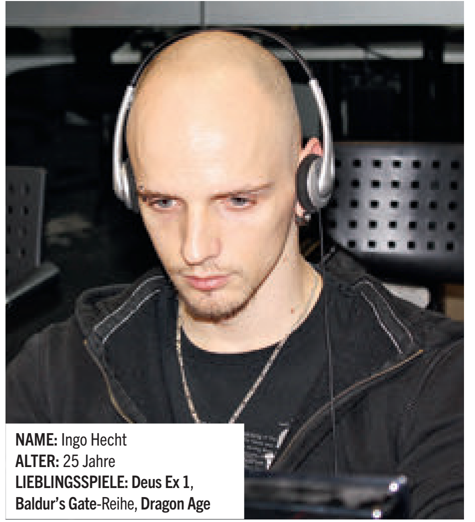
Auch wenn der Vortext anderes vermuten lässt, besitzen wir (leider) keine Zeitmaschine. Vielmehr haben wir vier Leser dazu eingeladen, bei uns einige Stunden lang in die Welt von **Deus Ex: Human Revolution** einzutauchen, dessen futuristisches Setting sie ins Jahr 2027 entführt.

Der Reihe nach trudeln die vier Auserwählten im Redaktionsgebäude ein, allesamt überaus pünktlich. Klar, schließlich will jeder möglichst viel Zeit mit dem heiß erwarteten Mix aus Rollenspiel und Shooter verbringen. Die Vorkenntnisse über die **Deus Ex**-Spiele unterscheiden sich bei den vier Teilnehmern wesentlich. Schüler Nils spielte beispielsweise nur den Beginn des zweiten Teils. An Kaufmanns-Azubi Marcel gingen die Sci-Fi-Rollenspiele bis dato vorbei, er findet Cyberpunk-Szenarien aber grundsätzlich sehr spannend. Der Datenbank-Administrator und passionierte Strategie- sowie Rollenspieler Lars betritt mit **Human Revolution** bezüglich der Reihe ebenfalls Neuland. Ganz anders Ingo: Der gelernte Schweißer spielte beide Vorgänger durch und zählt **Deus Ex 1** zu seinen absoluten Lieblingsspielen. Er ist daher besonders gespannt, ob **Human Revolution** ein ähnlich packend atmosphärisches Erlebnis bietet wie der erste Teil.

Kaum haben sich alle miteinander bekannt gemacht, werden umgehend die Rechner in Beschlag genommen. Die gespielte Vorschauversion ist technisch beinahe fertig und umfasst das komplette erste Drittel vom Spiel. Unsere Leser dürfen jedoch nur die Einführung sowie die erste Mission spielen. Während Nils, Marcel und Ingo sofort ein neues Spiel auf der mittleren Schwierigkeitsstufe starten, sieht sich Lars zunächst im Menü um. Dort entdeckt er die Tutorial-Videos und führt sich allesamt zu Gemüte. Er möchte eben optimal vorbereitet sein.

In der Zwischenzeit stapft der Rest bereits als Adam Jensen, der Hauptcharakter von **Deus Ex 3**, durch ein Forschungslabor von Sarif Industries. Dabei unterhält sich Adam mit der Wissenschaftlerin Megan Reed. Während des Dialogs erfahren die Spieler die Rahmenhandlung: Der Biogenetik-Konzern Sarif Industries stellt sogenannte Augmentations her. Dabei handelt es sich um hochentwickelte, kybernetische Körperimplantate und Prothesen, welche die Fähigkeiten des mit ihnen „augmentierten" Menschen massiv erhöhen. Megan ist die führende Wissenschaftlerin auf diesem Gebiet und Adam der Sicherheitschef von Sarif. Während die Spielfiguren selstständig durch die Forschungsanlage laufen, bleibt den Lesern Zeit, Spielwelt und Grafik zu beäugen. Insgesamt hinterlässt die Grafik bei den Testspielern einen durchschnittlichen Eindruck. Marcel lobt die Lichteffekte, bemängelt aber im selben Atemzug die hölzernen Animationen. Auch der Detailgrad der Nebencharaktere kommt nicht so gut weg. In einem Punkt sind sich jedoch alle Anwesenden einig: Der

INGO ÜBER HUMAN REVOLUTION:
„Sollte sich der Rest des Spiels genauso gut entwickeln wie der Prolog, wird **Human Revolution** ein ganz großes Spiel und hat das Zeug, sogar **Deus Ex 1** in den Schatten zu stellen. Der Look passt sehr gut in die Welt von **Deus Ex**. Einige Spielfiguren könnten allerdings etwas deutlicher an den Stil der Spielwelt angepasst werden, etwa die Terroristen im ersten Level. Aber ich hätte wirklich sehr gerne weitergespielt!“



NAME: Ingo Hecht
ALTER: 25 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: **Deus Ex 1**, **Baldur's Gate**-Reihe, **Dragon Age**

EINGRIFF | Im Zuge einer Notoperation wird Adam mit kybernetischen Implantaten versehen.

Look von **Human Revolution** könnte stimmiger kaum sein. Diese Einigkeit gilt übrigens auch in Bezug auf die Musikuntermalung. Überhaupt überzeugt die dichte Gesamtatmosphäre, die einem sofort ein angenehmes „**Deus Ex**-Gefühl“ vermittelt.

Nur wenige Augenblicke später wird die Anlage plötzlich von unbekannten Söldnern angegriffen. Adam soll für Ordnung sorgen. In diesem Abschnitt erlernen die frisch gebackenen Sicherheitschefs alle Einzelheiten zu Kampf und Deckungssystem. Und zwar in ebenjenen Videos, die Lars zu Beginn im Hauptmenü verinnerlichte. Darüber ist Lars inzwischen übrigens hinaus und hat auch mit dem Spiel begonnen. Wie seine Mitstreiter unterliegt auch er direkt im ersten Kampf. „Ups, das geht aber schnell!“, sagt Lars lachend, als Adam binnen Sekunden von den Gegnern erschossen wird. **Human Revolution** ist, typisch **Deus Ex**, eher auf Schleichen als auf Ballern ausgelegt. Adam verträgt daher nur wenige Treffer, muss also stets Deckung suchen. Am Ende des Tutorial-Abschnitts treffen die Sneak-Peek-Teilnehmer auf die angreifenden Söldner. Adam wird im Kampf mit ihnen schwer verletzt und kann nur durch eine extrem stimmungsvoll inszenierte Notoperation gerettet werden. Die Ärzte sind gezwungen, beinahe den gesamten Körper von Adam mit Implantaten zu versehen, was den Protagonisten zum kybernetischen Übermenschen macht.

Kaum hat sich Adam vom Eingriff erholt, folgt sein erster Auftrag als Cyberheld. Fanatiker halten eine Sarif-Fabrik besetzt und haben Geiseln genommen. Jensen soll die Lage klären. Bereits am Eingang des Fabrikkomplexes macht unsere Spielergruppe Bekanntschaft mit dem offenen Gameplay von **Human Revolution**. Um seine Ziele zu erreichen, stehen Adam stets mehrere Wege und Vorgehensweisen offen. Den naheliegenden Weg in die Fabrik bietet natürlich der Haupteingang, den alle vier Leser auch wählen. Diesen blockieren jedoch mehrere Wachen, die auf dem Hof patrouillieren. Marcel fackelt nicht lange, sucht sich eine geeignete Deckung und zieht die vier Kontrahenten mit gezielten Schüssen aus dem Verkehr. Nils schleicht sich stattdessen vorsichtig von hinten an und schlägt den ersten Wächter k. o. Danach packt Nils den betäubten Terroristen und zerrt ihn in eine dunkle Ecke. So vermeidet er, dass die anderen Gegner Alarm schlagen, falls sie den niedergeschlagenen Kumpel entdecken. Aufmerksame Spieler können allerdings auch einen versteckten Dacheingang aufspüren und diesen Kampf somit komplett vermeiden.



VIELSEITIG | Adams Waffenarsenal umfasst neben den üblichen Ballergeräten auch eine Armbrust und einen Raketenwerfer. Letzterer ist gegen Kampfdrohnen wie im Bild links auch bitter nötig!

LARS ÜBER HUMAN REVOLUTION:
„Nach dem Anspielen habe ich zwar kein Dauergrinsen im Gesicht, aber das Spiel unterhält sehr gut und wird mich aufgrund der hohen Wiederspielbarkeit geraume Zeit vor den Rechner fesseln. Grafisch gefällt mir **Human Revolution** gut, auch die Story ist gelungen und man kann zudem viel entdecken. Verbesserungswürdig finde ich das Inventar. Mir fehlte eine Autosortierfunktion, stattdessen muss ich alles von Hand machen.“



NAME: Lars Thiersmann
ALTER: 32 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: **Jagged Alliance 2**, **Dragon Age**, **Fallout**-Reihe

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Die Atmosphäre



Leser: Die Atmosphäre kommt bei unseren Lesern gut an und knüpft stimmig an **Deus Ex 1** an. Zudem empfinden sie das Setting als unverbraucht, auch wenn es zu sauber umgesetzt wurde – hier wünschten sie sich mehr Endzeitstimmung.

PC Games: Für Spielwelt und Atmosphäre muss man den Entwicklern ein großes Lob aussprechen. Das Setting überzeugt vom Fleck weg und überall finden Sie unzählige Hintergrundinfos über die Welt und die Geschichte, was **Human Revolution** zu einem atmosphärisch dichten Rollenspielepos macht.

Bedienung und Interface



Leser: Die Steuerung an sich verdient keine Kritik, da sie sich frei umbelegen lässt. Interface und Bedienung kommen weniger gut weg. Gerade das Inventar wirkt unübersichtlich und bietet keine Sortierfunktion und die Minimap ist den Lesern zu klein.

PC Games: Zwar checkt das Spiel beim Aufheben eines Gegenstands immer, ob dieser noch ins Inventar passt, eine Autosortierfunktion per Knopfdruck wäre dennoch wünschenswert. Sonst kann man **Human Revolution** in puncto Steuerung und Interface aber nichts Gravierendes vorwerfen.

Die Fähigkeiten



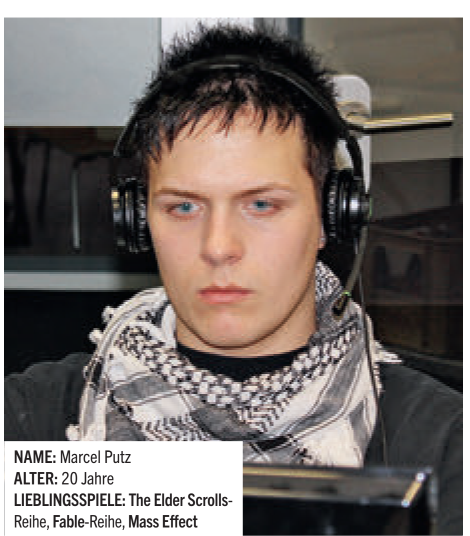
Leser: Unsere Leser zeigen sich begeistert von der immensen Fülle an Fähigkeiten, mit denen Adam verbessert werden kann, sogenannten Augmentations. Alle vier lassen sich viel Zeit, die Fähigkeiten zu untersuchen, und vergeben ihre Punkte sehr sorgfältig.

PC Games: Die Auswahl der Fähigkeiten ist enorm vielfältig. Für jeden Spielstil stehen sinnvolle Skills zur Wahl, was eine optimale Individualisierung ermöglicht. Das Menü wirkt auf den ersten Blick allerdings tatsächlich ein wenig unaufgeräumt und muss erst erkundet werden.

Innerhalb des Gebäudetrakts agiert das Quartett ebenso unterschiedlich. Ingo schleicht sich an Wachen vorbei, lädt sogar mitunter das Spiel neu, sobald er auffliegt. Zudem verlässt sich Ingo auf betäubende Angriffe, um Feinde nicht umzubringen. Nils knipst Störenfriede indes mit einem Scharfschützengewehr aus. Er entdeckt auch als Einziger einen Raum mit darin eingesperrten Geiseln sowie einer zeitgesteuerten Bombe und beginnt umgehend mit der Entschärfung des Sprengkörpers. Lars probiert in der Zwischenzeit verschiedenste Vorgehensweisen aus und nimmt die Umgebung unter die Lupe. Dabei entdeckt er einen Lüftungsschacht, der halb von einer Kiste verdeckt wird. Die Kiste beiseite gehoben und dem Ventilationsschacht gefolgt – rasch gelangt er ans andere Ende der großen Halle. So hat er sämtliche Wachen in diesem Bereich umgangen und sich viel Ärger erspart!

Einige Räume später verschlägt es die Jungs in einen engen Gang, der von einer Videokamera überwacht wird. Zudem steht dort ein automatischer Geschützturm, der bei Sichtkontakt sofort das Feuer eröffnet. Erneut führen verschiedenste Lösungsansätze zum Ziel. Marcel erreicht die Stelle als Erster und entdeckt schon früh den Kontrollraum für die Abwehrsysteme. Dort hackt er den Computer, deaktiviert damit die Sicherheitskamera und umgeht den Turm per Lüftungsschacht in der Wand. Gekonnt! Nils beweist mit seiner Taktik dagegen Kreativität. Er schnappt sich eine Kiste und nutzt sie als Schutzschild gegen den Turm. Leider zerbricht der Holzbehälter unter dem MG-Feuer und Nils muss sich einen anderen Weg suchen. Schade, denn eigentlich war die Idee sehr gut und hätte mit einem Metallbehälter auch geklappt! Allerdings zählen derartige Metallkisten zu schweren Objekten,

MARCEL ÜBER HUMAN REVOLUTION: „Ich werde mir **Human Revolution** auf jeden Fall kaufen! Das Spiel hat mir sehr gut gefallen und ich freue mich auf den Release! Es bietet ein super unverbrauchtes Setting, nette Grafik und tolle Atmosphäre. Das ist genau das, was ich von **Human Revolution** erwartet habe. Nur das Deckungssystem empfand ich als etwas hakelig, es benötigt Einarbeitungszeit! Dafür ist das Hacking eine super Idee und hebt sich von anderen solcher Minispiele ab."



NAME: Marcel Putz
ALTER: 20 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: The Elder Scrolls-Reihe, **Fable**-Reihe, **Mass Effect**



EVOLUTION | Die Wissenschaftler von Sarif Industries stehen ganz kurz vor einem weltbewegenden Durchbruch.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

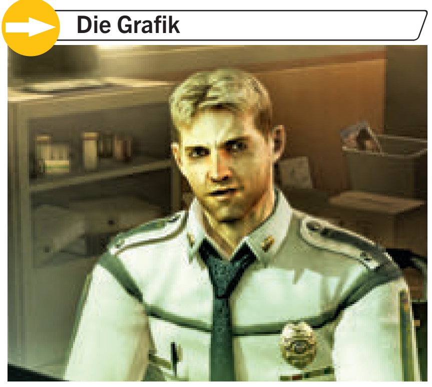
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur“ ein Tendenzurteil.

 Erwartungen übertroffen

 Erwartungen erfüllt

 Erwartungen nicht erfüllt

Die Grafik



Leser: Die grafische Qualität des Rollenspiels kommt gut an, gerade der Stil sowie die Lichteffekte gefallen unseren Lesern. Allerdings stechen einige Charaktere sowie die holprigen Animationen negativ ins Auge.

PC Games: Was die Qualität der Charaktere und der Animationen betrifft, stimmen wir unseren Lesern zu. Davon abgesehen darf man von **Deus Ex 3** zwar nicht die Bombastgrafik eines **Crysis 2** erwarten, bekommt dafür aber eine detailreiche und vor allem überaus stimmige Spielwelt präsentiert.

Kampf und Gegner-KI



Leser: Das Deckungssystem mögen unsere Leser, auch wenn es etwas dauert, bis man den Dreh raushat. Die KI dagegen weist noch etliche Mängel auf und sollte verbessert werden. Dennoch ist **Human Revolution** angenehm fordernd, aber nie unfair.

PC Games: Adams Abenteuer ist eher Rollenspiel denn Shooter. Der hohe Schwierigkeitsgrad in Feuergefechten ist also Absicht und gut gelungen. Noch nicht ganz optimal ist das stellenweise hakelige Deckungssystem. Auch die KI gefällt uns nicht vollends, denn Gegner lassen sich teilweise leicht austricksen.

Die verschiedenen Lösungswege



Leser: Die Wahlmöglichkeiten gefallen unseren Lesern sehr gut, da die verschiedenen Wege (Schleichen, Ballern, Hacken, Verhandeln) gut spielbar und vielfältig sind. Jedoch finden unsere Leser, dass manche Wege recht schwer zu finden sind.

PC Games: Zugegeben: Der Demo-Level, den unsere Leser spielen durften, war arg limitiert und bot nur wenige Freiheiten. Erst danach öffnet sich die offene Spielwelt, die Sie nach Gutdünken erkunden dürfen. Dann gibt es enorm viele Möglichkeiten, ein Problem zu lösen oder interessante Quests zu finden.

die Adam nur heben kann, sofern er das nötige Upgrade für seine Cyberarme erwirbt. Wie in den Vorgängern werten Sie Adam mit zunehmender Erfahrung durch Augmentationen passend zu Ihrem Spielstil auf.

Im Verwaltungsbereich begegnen unsere Helden letztlich dem Terroristenführer, der eine weibliche Geisel in seiner Gewalt hat. Marcels und Ingos höchste Priorität gilt der Frau. Sie reden sofort beschwichtigend auf den Geiselnehmer ein und überzeugen ihn nach einem regen Hin und Her davon, die Frau freizulassen. Nils sucht ebenfalls das Gespräch, im Verlauf flüchtet der Terrorist allerdings mit der Geisel im Schlepptau. Im nächsten Raum findet Nils die Sarif-Angestellte blutend am Boden liegend. Vom Verantwortlichen fehlt jede Spur. Lars gibt sich in der Geiselnehmersituation rabiat. Sein Missionsziel vor Augen, verhandelt er als Einziger gar nicht erst, sondern wählt den Kampf. Es folgt ein Gerangel, bei dem sich ein Schuss löst, der die Geisel tödlich am Kopf trifft. Immerhin wird der Verdächtige festgenommen und abgeführt. Drei sehr unterschiedliche Ausgänge der gleichen Situation, die zudem im späteren Spielverlauf weitere Konsequenzen in Form von Nebenquests mit sich bringen. Doch das können unsere Leser nicht mehr am eigenen Leib erfahren, denn die Demo endet an dieser Stelle. Sehr zum Unmut von Ingo. Er hätte „am liebsten einfach immer weitergespielt“. Der **Deus Ex**-Veteran fügt außerdem hinzu, dass **Human Revolution** seiner Meinung nach sogar erfolgreich in die Fußstapfen des Erstlings tritt. Zweifelsfrei das größte Kompliment, das man **Human Revolution** machen kann. Das und die strahlenden Gesichter unserer vier Leser, die von einem gelungenen Tag zeugen. ❏

NILS ÜBER HUMAN REVOLUTION:

„Wenn die Entwickler die KI verbessern, werde ich mir **Human Revolution** auf jeden Fall zulegen, sofern die Story nicht abflacht und der Rollenspielkern stärker zum Tragen kommt. Denn nach dem Prolog, den wir spielen durften, muss ich sagen, dass ich ein Rollenspiel erwartet hatte, sich der Abschnitt aber wie ein Taktik-Shooter spielte – was ich aber gut fand. Nur das Inventar nervt mich im Moment noch ein wenig, das sollte verbessert werden.“



NAME: Nils Lindenthal
ALTER: 18 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Crysis, Assassin's Creed 2, The Witcher, Mass Effect



STILLER BEOBACHTER | Wenn Adam von einer Überwachungskamera (Bildmitte oben) entdeckt wird, alarmiert diese auch Wachen in der Nähe.

ABWEHR | Unser Dorf ist durch einen Zauber geschützt, dadurch wird die drohende Flutwelle optisch eindrucksvoll verdrängt.

WARUM KEIN TEST?

Die PC-Version erreichte uns leider erst nach Redaktionsschluss – uns lag lediglich die inhaltsgleiche Xbox-360-Version vor. Eine endgültige Wertung lässt sich so natürlich noch nicht ermitteln. Alle Screenshots auf diesen Seiten haben wir mit der fertigen Konsolenfassung erstellt.

AUF PCGAMES.DE Den Test der PC-Version lesen Sie spätestens am 27. Juli auf unserer Website.

◀ KATASTROPHE | Das Dorf steht ungeschützt am Ufer, in Kürze droht ein riesiger Tsunami das Gebiet zu überspülen. Unsere Aufgabe: Wir müssen einen Untergebenen losschicken, um einen Schutzzauber (Bild oben) auf der Karte einzusammeln und ins Dorf zu bringen. Damit unser Diener sein Ziel erreicht, leiten wir Flüsse um und schichten Sandbrücken auf.

From Dust

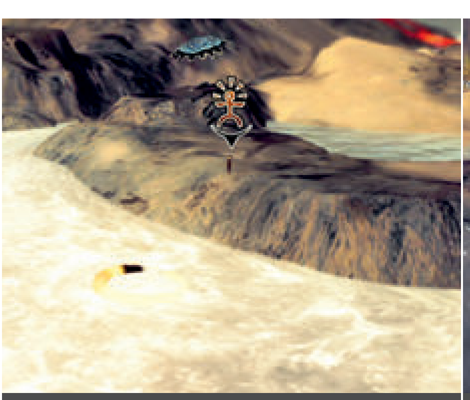
Von: Felix Schütz

Als Sandkastengott machen Sie Ihr Völkchen flott – Strategiewunder oder nur schnöder Natursimulator?

Sandburgen bauen und mit Wasser herumplanschen – klingt nach Strandurlaub, beschreibt aber in Wahrheit gut zwei Drittel von **From Dust**. Ubisofts Göttersimulator eifert dem großen Vorbild **Populous** (1989) nach, setzt also auf ein simples, aber auch wunderbar kreatives Spielkonzept.

In From Dust ist der Spieler ein Gott. Seine Aufgabe: Auf jeder Missionskarte muss er eine Handvoll Untertanen sicher und lebend zu einem Levelausgang befördern. Dieser öffnet sich allerdings nur, wenn alle Statuen auf der Karte eingenommen wurden, sodass die Menschlein dort automatisch kleine Dörfer errichten können. Gegner, etwa in Form von Tieren oder Monstern, gibt es nicht – Kämpfe spielen keine Rolle in **From Dust**. Gefahr geht nur von der Umwelt aus: Vulkanausbrüche, Überschwemmungen, Flutwellen und Feuerwalzen bedrohen Ihre Untergebenen. Das Besondere daran: Der Spieler hat keine direkte Kontrolle über die Menschen – stattdessen muss er die Natur beeinflussen, um seinem Volk den Weg zu ebnen.

Sand, Wasser und Lava sind die wichtigsten Werkzeuge in **From Dust**: Man hebt das Material auf, lässt es an anderer Stelle wieder fallen. So einfach ist das. Physikalisch korrekt spülen Flüsse kleine Furten weg, Lava erkaltet, wenn sie sich ins Meer ergießt, und Sandmassen lassen Wege entstehen, die Ihre Untertanen nutzen, um sich zur nächsten


PROBLEM | Unser Menschlein will den reißenden Fluss überqueren.



MAGIE | Per Zauber frieren wir das gefährliche Wasser kurzzeitig ein.



LÖSUNG | Nun graben wir einen Pfad durch das gestockte Nass.

Untertanen
Die Menschen suchen sich ihre Wege selbstständig. Man darf ihnen nur simple Befehle geben, etwa Dörfer an Statuen zu errichten. Per Knopfdruck betrachtet man die Figuren auch in Großaufnahme.

Glaubhafte Simulation
Lava und Wasser fließen realistisch an Hängen herab – wer Bahnen in den Sand buddelt, kann so die Fließrichtung selbst bestimmen. Trifft die Lava auf Wasser, erhärtet sie augenblicklich – auf diese Weise erzeugt man Wälle und Ebenen.

Notwendige Zauberei
Auf vielen Karten gibt's Schutzzauber gegen Wasser und Lava, die aber erst umständlich in die Dörfer getragen werden müssen, bevor sie aktiv sind. Daher gilt ihnen stets die größte Aufmerksamkeit – hat man die Zauber erst mal erbeutet, ist der Rest ein Kinderspiel.

Statue durchzuschlagen. Das klappt meistens gut, hin und wieder reagiert die Wegfindung der Menschen aber zu empfindlich und störrisch. Auch drei Sorten Pflanzen gibt es, man kann sie aufheben und an anderer Stelle platzieren. Manche erzeugen Wasser oder Feuer, andere sprengen Löcher in das Erdreich. Obendrein stehen Zauber zur Verfügung, mit denen man etwa Brände löschen oder Gewässer einfrieren kann.

From Dust ist kein Spiel mit Profi-Anspruch: Lavaströme umleiten, Flüsse trockenlegen, Sandwälle aufschichten – das ist simpel und auf Dauer recht eintönig, sieht aber auch klasse aus und kann große Faszination ausüben, sofern man sich auf die Erfahrung einlässt. Wer jedoch mit strengem Blick an Ubisofts mutiges Projekt herangeht, der erkennt: Es gibt weder eine interessante Geschichte noch das Gefühl von Fortschritt in der Kampagne. Stattdessen absolviert man nur eine Reihe von abwechslungsreichen Missionen, 13 Stück sind es insgesamt. Eilige Spieler werden fünf bis sechs Stunden dafür brauchen, experimentierfreudige sind etwas länger beschäftigt. Das klingt nach wenig, ist aber ein faires Angebot: Ubisoft verlangt gerade mal 15 Euro für **From Dust** – wenig Geld für eine so originelle Spielidee!

FAKTEN



GENRE:
Aufbau-Strategie
ENTWICKLER:
Ubisoft Montpellier
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
27. Juli 2011

- Mix aus Puzzle- und Aufbauspiel
- Geistiger Nachfolger von **Populous**
- Spieldesign von Eric Chahi (der entwarf unter anderem **Another World**)
- Realistisches Verhalten von Sand, Wasser, Regen und Lava
- Nur als Download erhältlich
- Günstiger Kaufpreis

„Hier bin ich Gott, hier darf ich' s sein. Mir gefällt's!"

Felix Schütz

WAS HABEN WIR GESPIELT? Uns lag die fertige Xbox-360-Version vor – diese spielten wir zweimal komplett durch. Die PC-Fassung erreichte uns nicht mehr rechtzeitig vor Heftabgabe. Sie ist inhaltlich allerdings identisch mit der Konsolenversion.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Technisch raffinierte Simulation von Wasser und Lava
- \+ Schlichtes, elegantes Spielprinzip
- \+ Einige interessant gestaltete Missionen
- \+ Unterschiedliche Lösungswege möglich
- \+ Günstiger Preis (ca. 15 Euro)
- − Lose Aneinanderreihung von Missionen anstelle einer Story
- − Auf Dauer etwas eintönig
- − Schnell durchgespielt und geringer Wiederspielwert
- − Wenig Musik, die sich zu oft wiederholt
- − Wegfindung der Untertanen kann manchmal nerven

WERTUNGSTENDENZ 0 **75-80** 100

Als ich **From Dust** spielte, schauten mir einige Kollegen über die Schulter. Ihr vorschnelles Urteil: „Schaut ja öde aus." Irgendwie stimmt das auch, **From Dust** ist tatsächlich ein wenig ... lahm. Doch mich hat's trotzdem fasziniert – immer wieder habe ich mich dabei erwischt, wie ich Flüsse in Vulkankrater lenkte, Seen trockenlegte oder Sandburgen aufschichtete, einfach nur um zu sehen, wie sich das auf die Landschaft auswirkt. Mir gefällt das schlichte Konzept von **From Dust**, doch ich wünschte, es gäbe weitere Missionen, die mir mehr Taktik abfordern! Die wenigen Karten, die Ubisoft in das Spiel gepackt hat, gefallen mir nämlich gut, insbesondere die späteren Einsätze, weil man sich hier erst mal eine Vorgehensweise überlegen muss. Immerhin, die kurze Spielzeit ist durch den günstigen Preis gerechtfertigt. Hoffentlich liefert Ubisoft neue Karten nach!

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Entwickelte schon in frühester Kindheit ein Faible für:
Aufbauspiele (siehe Foto). Man beachte die Vereinte-Nationen-kompatible Beflaggung der Hütte.
Ist glücklich:
Dass **L. A. Noire** doch noch für den PC kommt. Ganz großartiges Spiel. Jetzt fehlt nur noch **Red Dead Redemption**.
Freut sich:
Auf die Gamescom. Und auf die Gespräche mit ganz vielen PC-Games-Lesern (Halle 8, Stand C038).



Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Ist nun Cowboy:
Allerdings nur, wenn er bei einem coolen Konzert von netten Menschen mit einem entsprechenden Hut beschenkt wird – sieht aber leider etwas doof aus ...
Ist erstaunt:
Über die Herren Weiß und Haake, denn die haben seit dem Test von **Panzer Corps** so einen seltsamen militaristischen Ton drauf.
Ist erleichtert:
Denn bald startet die Gamescom – endlich wieder direkter Leserkontakt.



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Ergötzte sich:
Am heimischen Grill an einem Rollbraten in Salzkruste – schweinelecker!
Erfreute sich:
Am PC an Ausflügen ins gemoddete **New Vegas** und an taktischen Schlachten in **Panzer Corps**. Dazu hat Lara Croft mit **Tomb Raider 1** dank Dosbox und 3dfx-Patch wieder einen Platz auf meiner Festplatte erobert.
Erhofft sich:
Endlich an der Beta zu **Star Wars: The Old Republic** teilnehmen zu dürfen.



Robert Horn
Redakteur

Erkundet San Paro:
Schon zum zweiten Mal. **APB** war ein Flop, die Free2Play-Neuauflage macht einiges besser. Wer Lust hat einzusteigen: EU-Server Obeya. Verbrecher. Findet mich!
Wird langsam unruhig:
Die Gamescom steht vor der Tür und damit zigtausende Spieler, Termine und Stress.
Kommt mit Ezio nicht aus:
Irgendwie werde ich mit der **Assassin's Creed**-Serie nicht warm. Ich würde sie so gerne mögen. Klappt aber nicht.



Felix Schütz
Redakteur

Spielt:
Dungeon Siege 3 (PC), **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** (3DS), **From Dust** (Xbox 360), **Killzone 2** (PS3), **Alice: Madness Returns** (PC), **Frozen Synapse** (PC) und – zu meiner eigenen Überraschung – das Facebook-Aufbauspiel **Empires & Allies**.
Züchtet:
Basilikum- und Chili-Pflänzchen auf seinem Fensterbrett
Wartet:
Auf die **Diablo 3**-Beta und **Deus Ex 3**. Hoffentlich bleibt dafür trotz Gamescom Zeit!



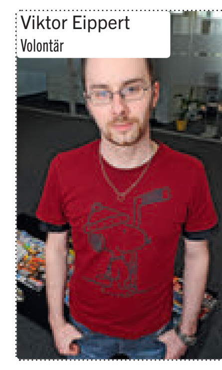
Sebastian Weber
Redakteur

Hat gespielt:
Die Vorschau-Version von **Deus Ex 3** für die Sneak Peek. Und jetzt kann ich es nicht mehr erwarten, dass das Ding endlich erscheint.
Warnt Kollegen Schütz:
Chilis selbst züchten kann schnell ins Auge gehen, da die Dinger kleine Diven sind und mit Pech ewig nicht gedeihen und die Früchte sind mal mild, mal höllisch scharf.
Muss noch abarbeiten:
Red Faction: Armageddon (PC) und **Dirt 3** (Xbox 360).



Marc Brehme
Redakteur

Brutzelte:
und verkaufte beim Sommerfest zum 25-jährigen Kindergartenjubiläum zig Bratwürste und Steaks für einen guten Zweck.
Spielt:
GTA 4 am PC noch einmal durch, denn dank der genialen **iCEnhancer**-Mod ist die Grafik nun auch dem genialen Gameplay ebenbürtig. Außerdem stehen am PC **FEAR 3** und **Alice: Madness Returns** sowie auf der PS3 die DLCs für **L.A. Noire** und **WWE: Allstars** an.



Viktor Eippert
Volontär

Spielt in jeder freien Minute:
Die frisch eingetrudelte Testversion von **Deus Ex 3** und muss sich echt zusammenreißen, da er bis zum Test nächste Ausgabe nichts dazu sagen darf.
Hat allerdings leider:
Kaum freie Minuten für den Rollenspiel-Shooter.
Schuld sind:
Die vielen Strategietitel diesen Monat: **Frozen Synapse**, **Airline Tycoon 2**, **Dungeons: TDL** und **Might & Magic: Heroes 6** rauben nun mal haufenweise Zeit!



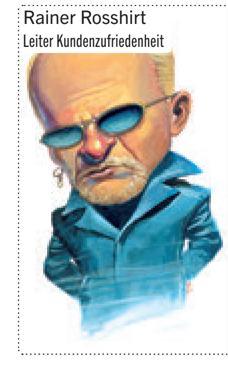
Peter Bathge
Volontär

Hat sich angeschaut:
Das neue Volk aus **Anno 2070** und die Panzerschlachten von **Wargame**.
Hat gespielt:
Die **Heroes 6**-Beta und **Tropico 4**. Die ganzen schwierigen strategischen Entscheidungen haben mein Gesicht gezeichnet.
Hat gekauft:
Super Meat Boy, **Audiosurf**, **Magicka**, **Defense Grid** und den Klassiker **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Super Spiele zum super Preis – danke, Steam!



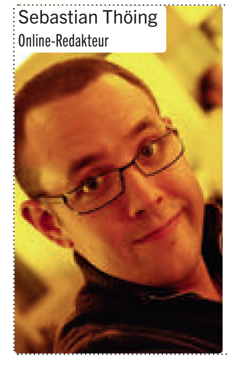
Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Hakt zwei Punkte auf der Lebensliste ab:
In unserem Urlaub geht es an die Nordsee und nach Hamburg. Ich erhoffe mir Matjes bis zum Abwinken!
Gibt Antenne Bayern recht:
Ein gewisses oberfränkisches Finanzamt ist wahrlich parodierenswert. Bei der Steuererklärung wurde „der Knopf für das Rechenzentrum nicht geschaltet". Da wartet man gerne ein paar Monate ...
Empfiehlt eine Serie:
Arrested Development.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Genießt:
Lange Nächte mit dem Duke.
Pfeift:
In Bezug auf den Duke auf kritische Stimmen.
Transpiriert:
Weil ihn während der heißesten Sommertage ein Grippe mit Fieber heimsucht.
Fordert:
Aufnahme amerikanischer Achtzylinder ins Weltkulturerbe.
Fürchtet:
Den Benzinpreis



Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt aktuell:
Top Spin 4 (PS3), **Red Dead Redemption** (PS3), **Alice: Madness Returns** (Xbox 360) und **Red Faction: Armageddon** (PC).
Hat nun endlich durch:
Portal 2 (auch im Koop-Modus) und **Duke Nukem Forever**. Beide auf PC.
Kann sich nicht entscheiden:
Welche Serie zuerst? **Mad Men**, **Breaking Bad** oder **True Blood**? **Harper's Island** war kein Ersatz, weil mit 13 Episoden einfach deutlich zu kurz.

TOP-THEMEN

ADVENTURE
BACK TO THE FUTURE



FORTSETZUNG EINER LEGENDE? | Telltale Games, die Entwickler, die schon **Sam & Max** und **Monkey Island** fortgesetzt haben, bringen Marty McFly und Dr. Emmett Brown als Adventure zurück auf den Bildschirm. Ob die Knobelspiele aber als würdige Nachfolger durchgehen oder nur weichgespülte Lizenzspielchen sind, das verraten wir im Test.

STRATEGIE
PANZER CORPS: WEHRMACHT



NEUAUFLAGE | Altmodisches Gameplay, schlichte Technik und dennoch eine kleine Überraschung. Mit **Panzer Corps** erleben Rundenstrategiefans die Rückkehr des genialen **Panzer General**. Unzählige Einheiten, riesige Gefechtskarten und strategischer Tiefgang sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

ACTION
SUPER STREET FIGHTER 4: ARCADE EDITION



UNTYPISCH | Prügelspiele à la **Street Fighter** kann man getrost als Seltenheit auf dem PC bezeichnen. Warum **Super Street Fighter 4: Arcade Edition** aber dennoch auf dem PC grandios funktioniert und was sich gegenüber dem „Vorgänger" geändert hat, erklärt Button-Masher-Hasser Toni Opl.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

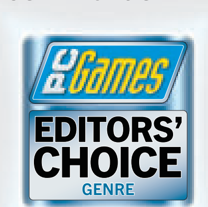
Stunden 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Die neuen PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 106.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

▲ **KULT** | Docs Zeitmaschine, die er in einen De-Lorean-Wagen einbaut hat, begleitet die Helden durch das gesamte Spiel und sorgt für einige der temporeichsten und spannendsten Abschnitte in **Back to the Future: The Game**.

▶ **VERDREHT** | Alle Episoden spielen – wie schon die Filme – in Hill Valley. Durch Martys Zeitreisen verändern sich manche Charaktere – seine Freundin Jennifer etwa mutiert in Episode 3 zur nervigen Rock-Zicke.

JUNGES GENIE | Der jugendliche Emmett Brown steht im Zentrum der turbulenten Geschichte.

Back to the Future

Von: Felix Schütz

Technisch mäßig, inhaltlich seicht – und dennoch ein ordentliches Lizenz-Adventure.

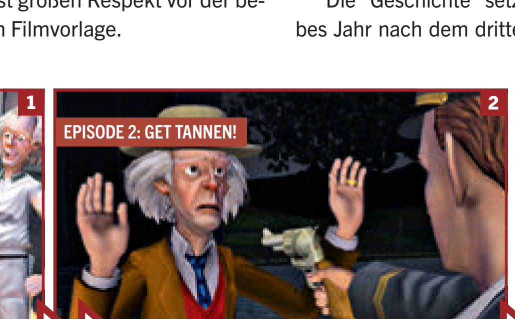
Wenig überraschend: **Back to the Future: The Game** ist kein Meisterwerk geworden. Es ist weder sonderlich komisch noch fordernd und auch technisch hat es wenig zu bieten. Und doch geht es locker als gelungene, inoffizielle Fortsetzung der Kultstreifen durch! Denn Telltales Episoden-Abenteuer macht die wichtigste Sache goldrichtig: Es beweist großen Respekt vor der beliebten Filmvorlage.

Im Grunde ist **Back to the Future** ein einziges, zusammenhängendes Adventure – Telltale hat es nur in fünf Episoden aufgeteilt. Für den Käufer macht das allerdings keinen Unterschied, da man ohnehin alle Folgen auf einmal bezahlt. Wer die absolut fairen 25 Euro hinblättert, erhält ein klassisches und angenehm umfangreiches Rätselspiel, das ganz ohne Kämpfe auskommt.

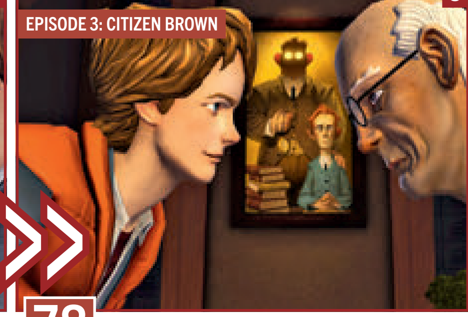
Die Geschichte setzt ein halbes Jahr nach dem dritten Film ein: Marty McFly reist per De-Lorean-Zeitmaschine in das Jahr 1931 zurück, um dort seinen Freund Doc Brown aus dem Gefängnis zu retten – ein Abenteuer, das die erste Episode **It's about time** in etwa drei Spielstunden erzählt und das noch weitreichende Folgen haben soll: Martys Handlungen verändern die Geschichte, werfen Ereignisse durcheinander, sorgen für Chaos in dem Städtchen Hill Valley. So sehr, dass Martys und Doc Browns Existenzen auf dem Spiel

EPISODE 1: IT'S ABOUT TIME 1

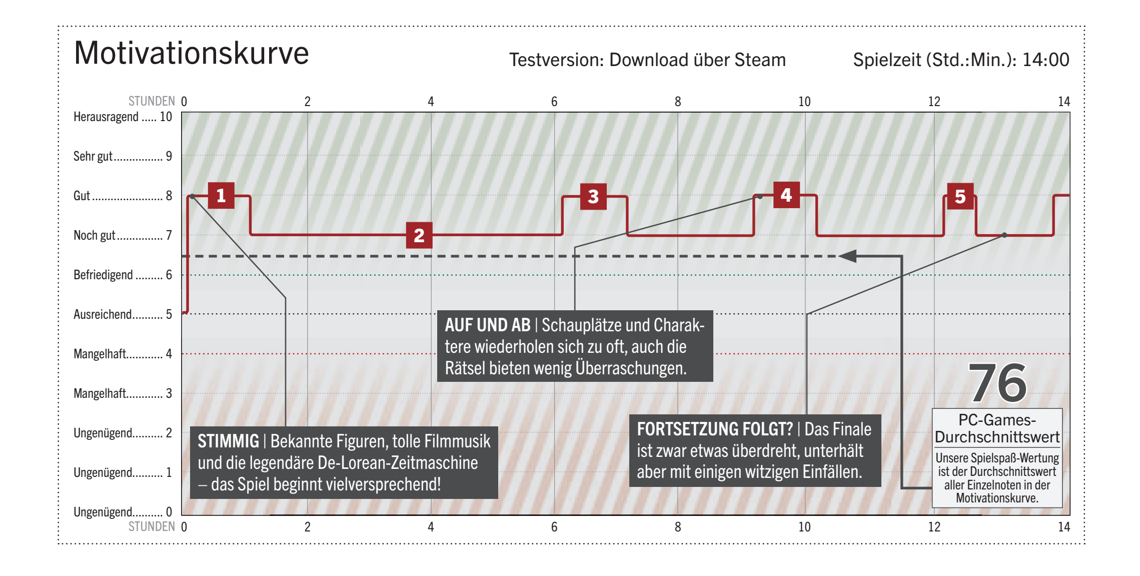
75 Das Spiel beginnt mit einer Hommage an den ersten Film, baut so dichte Atmosphäre auf und sendet damit gleich das richtige Signal: Dies ist ein Spiel von Fans für Fans! Dass die Handlung im Hill Valley von 1931 danach etwas schleppend verläuft, ist nicht weiter schlimm – es ist ja nur der Auftakt.



74 Telltale bewegt sich auf der Stelle: Auch Episode 2 spielt nur im alten Hill Valley, einige Orte und Charaktere aus Folge 1 werden recycelt. Die überdrehte Geschichte rund um einen jugendlichen Emmett „Doc" Brown und den Kleingangster Tannen macht aber trotzdem Spaß.



78 Die Staffelmitte überrascht mit einer ungeahnten Story-Wendung und entführt Marty erstmals in ein moderneres Setting. Die Rätselqualität bleibt zwar gewohnt niedrig, doch der Tapetenwechsel tut der Geschichte und den Charakteren spürbar gut. Wer hätte gedacht, dass ... ach nein, wir verraten's nicht.



stehen – der Ausgangspunkt für vier weitere Episoden, die mal spannend, mal locker, mal nachdenklich durch die Familiengeschichte unserer Helden führen. Nicht immer sind alle Ereignisse nachvollziehbar, hin und wieder erscheinen sie sogar aufgesetzt – doch in der Summe funktioniert die Handlung trotzdem gut. Besonders die Auftritte bekannter Charaktere – darunter Biff, Jennifer und George McFly – sorgen für heitere Momente. Telltale beweist dabei ein gutes Gespür für die Filme, in den Spielen wimmelt es nur so vor Anspielungen und Details, die Fans der Vorlage begeistern und alle anderen wohl ratlos zurücklassen.

Inhaltlich gibt sich das Spiel durchschnittlich und solide, eben wie man es von Telltale gewohnt ist: Die Rätsel sind leicht und selten, außerdem findet man nur wenige Gegenstände zum Einsammeln und Benutzen. Dialoge fallen oft zu lang aus und enthalten einen Tick zu viel überflüssige Informationen. Auch die Steuerung könnte viel besser sein: Mit der Maus lässt sich Marty nur ungenau und schwammig kontrollieren, erst in Verbindung mit Tastatureingaben wird die Bedienung erträglich. Gut hingegen: Die Entwickler haben zwei nützliche Hilfesysteme eingebaut, die man jederzeit einsetzen kann, wenn man mal nicht weiterweiß.

Auch typisch für Telltale: Die Grafik ist nicht mehr zeitgemäß. Hat die 3D-Engine bei dem comichaften **Sam & Max** noch solide Arbeit verrichtet, ist sie bei **Back to the Future** fehl am Platz: Klobige Figuren, detailarme Umgebungen, matschige Texturen, da hätte die Vorlage Besseres verdient. Trotzdem ist das Spiel atmosphärisch gelungen: Die Sprecher (Deutsch und Englisch wählbar) legen sich kräftig ins Zeug, in der Originalfassung ist sogar Doc-Brown-Darsteller Christopher Lloyd zu hören. Dazu ertönt die tolle Musik aus den Filmen – so muss es sein!

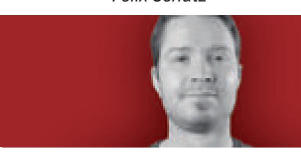
Back to the Future: The Game ist unter anderem als Download über Steam, Direct2Drive oder direkt über www.telltalegames.com erhältlich. Es ist nicht möglich, Episoden einzeln zu kaufen, für 25 Euro erhalten Sie also die gesamte fünfteilige Reihe. Allerdings können Sie auf Telltales Website die komplette erste Episode gratis Probe spielen – wer also bislang gezweifelt hat, ob Telltale wirklich eine ordentliche Fortsetzung gelungen ist, darf sich hier eines Besseren belehren lassen. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz







„Great Scott! Eine gelungene Filmfortsetzung!"

Auch wenn am Ende dieser Seiten keine Traumwertung steht, ist **Back to the Future** doch ein bisschen besser als die Summe seiner Teile. Denn obwohl weder Grafik noch Steuerung noch Rätseldesign begeistern, hat Telltale einiges richtig gemacht. Vor allem: Die geniale Filmvorlage wird respektvoll und ideenreich fortgesetzt, mit flotter Handlung und guter Atmosphäre. Wer die Kult-Streifen also mag, sollte bei diesem Spiel einen Blick riskieren!

EPISODE 4: DOUBLE VISIONS

4

77 Und wieder zurück nach 1931, diesmal allerdings mit ein paar frischen Umgebungen und einer hübsch rasanten Geschichte. Bis auf ein lästiges Rätsel, in dem man den jungen Emmett Brown umständlich manipulieren muss, gelingt Telltale hier ein gutes Spieltempo – gegen Ende der Handlung gibt's dann sogar eine faustdicke Überraschung.



76 Schade, dass sich die Geschichte zum Ende hin doch ein wenig zieht. Immerhin werden alle Handlungsstränge zufriedenstellend zusammengeführt, außerdem hat Michael J. Fox (er spielte Marty in den Filmen) einen sympathischen Gastauftritt Typisch Telltale: Der selbstironische Schluss lässt viel Raum für Fortsetzungen – hoffentlich gibt's welche!

BACK TO THE FUTURE: THE GAME

Ca. € 25,-
23. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Abhängig davon, wo Sie das Spiel erwerben: Kaufen Sie es beispielsweise bei Telltale, müssen Sie zum Herunterladen und Spielen einen kostenlosen Account anlegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Klobige Figuren, detailarme Umgebungen – Telltales 3D-Engine ist in die Jahre gekommen.
Sound: Prima. Gute Sprecher auf Deutsch und Englisch, dazu die großartige Musik der Filme.
Steuerung: Umständliche Maus-Tastatur-Steuerung, eine Hotspot-Anzeige fehlt. Das hat Telltale früher schon besser hinbekommen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 2 GHz/Athlon 64 2800+, Radeon HD3850/Geforce 8600 GT, 2 GB RAM
Empfehlenswert: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3200+, Radeon HD4870/Geforce 9800 GT, 3 GB RAM (4GB unter Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Der Gewaltgrad sowie die sexuellen Anspielungen bewegen sich auf dem (niedrigen) Niveau der Filme. Der Spieler selbst übt keine Gewalt aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

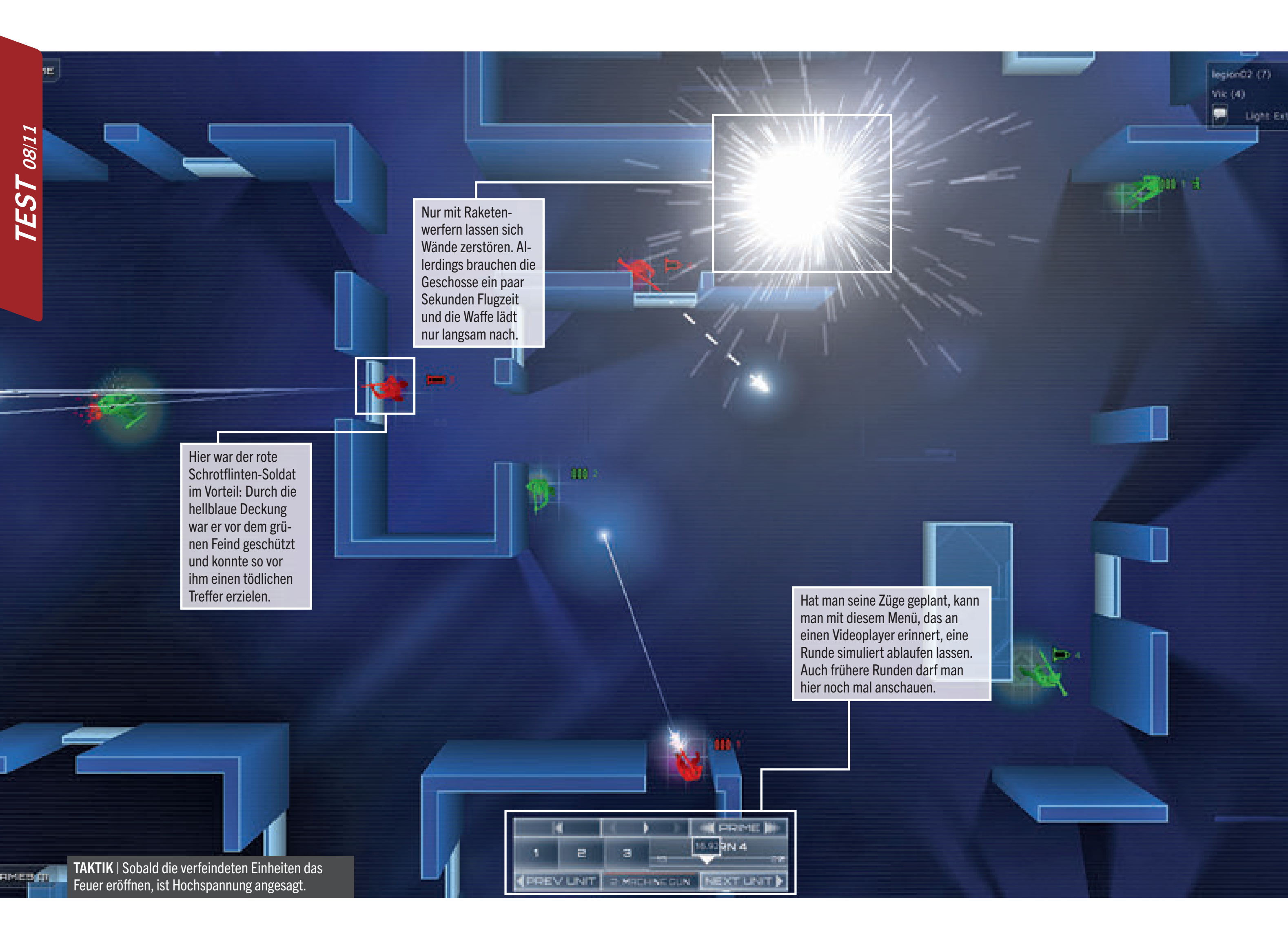
Wir testeten die fertigen Verkaufsversionen über Steam. Generell lief alles problemlos, nur einmal gab's einen kleinen Grafikbug zu sehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathische Fortsetzung der Filme mit vielen Anspielungen und bekannten Charakteren
- ➕ Großartiger Film-Soundtrack
- ➕ Viele Szenen mit Tempo und Action
- ➕ Gute und motivierte Sprecher – Christopher Lloyd vertont in der englischen Fassung Doc Brown.
- ➕ Gastauftritt von Michael J. Fox (Marty McFly) in Episode 5
- ➕ Deutsch und Englisch wählbar
- ➕ Mehrstufiges Hilfesystem
- ➕ Günstiger Preis und ein fairer Umfang (10 bis 15 Stunden)
- ➖ Ungenaue Maus-Tastatur-Steuerung
- ➖ Viele Orte und Charaktere werden zu oft wiederverwertet
- ➖ Kaum sammelbare Gegenstände
- ➖ Insgesamt zu dialoglastig
- ➖ Wenige und zu leichte Rätsel
- ➖ Klobiger, detailarmer Grafikstil
- ➖ Unnötig große Bildschirmanzeigen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**



TAKTIK | Sobald die verfeindeten Einheiten das Feuer eröffnen, ist Hochspannung angesagt.

Frozen Synapse

Von: Viktor Eippert/Felix Schütz

Spielgewordener Minimalismus mit Tiefgang und guten Ideen – ein weiterer Triumph der Indie-Szene.

Das Bild schimmert künstlich und blau, einfache Linien zeichnen Wände und Räume nach. Wie ein futuristischer Lageplan liegt das Spielfeld da, schlicht und klinisch, kein Detail soll die Übersicht verschandeln. Auf der Karte agieren kleine Männlein, grün und rot, sie suchen Deckungen, schießen aufeinander. Mit seinem schlichten Stil mag man **Frozen Synapse** zunächst für ein uraltes Automatengeballer aus der Spielhalle halten. Auf den zweiten Blick entpuppt es sich aber als Online-Taktikperle, wie sie moderner kaum sein könnte.

Das Spielprinzip ist simpel: Sie befehligen rundenweise einen Trupp aus drei bis fünf Soldaten über eine Einsatzkarte, die sich stufenlos zoomen lässt. Ihre Truppen unterteilen sich in fünf Waffenklassen, sie können mit Maschinengewehren, Schrotflinten, Scharfschützengewehren, Raketenwerfern oder Granatwerfern ins Gefecht ziehen. Auf den Karten verteilte Hindernisse in zwei Höhenstufen bieten außerdem Sichtschutz und Deckung vor Feinden.

Das Spielgeschehen läuft in zwei Schritten ab. Los geht's mit der Planungsphase: Hier geben Sie Ihren Mannen Laufwege vor, lassen sie an bestimmten Stellen in die Hocke gehen oder weisen ihnen eine feste Blickrichtung zu. Es gibt rund ein Dutzend solcher Befehle, die sich auch frei kombinieren lassen. Was nach wenig klingt, eröffnet in der Praxis eine Fülle an taktischen Möglichkeiten. Gutes Teamwork unter Ihren Einheiten und die kluge Nutzung der Waffen ist natürlich Pflicht: Mit Bazooka-Einheiten sprengen Sie etwa Löcher in Deckungen, was MG-Schützen und Snipern ein freies Schussfeld ermöglicht. Sie können auch alle Kommandos in einer Runde rückgängig machen oder nachträglich verändern – so testen Sie den „Was wäre, wenn?"-Fall oder checken, ob die erteilten Befehle so überhaupt funktionieren. Haben beide Parteien ihre Züge für die aktive Runde ausgearbeitet, werden diese über den Server ausgetauscht – danach folgt die Ausführungsphase. Hier agieren alle Einheiten gleichzeitig anhand der erteilten Befehle und die Spannung steigt ruckartig: Geht der sorgfältig geschmiedete Plan auf? Verhält sich der Gegner so, wie man es vermutet hat? Jeder Fehltritt, jedes gelungene Manöver kann das Kräfteverhältnis stark verschieben!

Neben dem Multiplayermodus bietet das Spiel auch eine Kampagne mit 55 Einsätzen. Die Story handelt von Machtkämpfen in einem futuristischen Utopia und wird in Textdialogen präsentiert, außerdem gibt's weitere Infos zu Hintergründen und Charakteren in ausführlichen Dos-

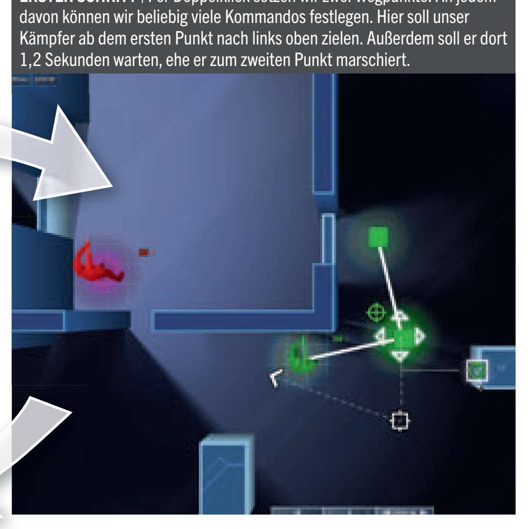
SO SPIELT SICH FROZEN SYNAPSE

Eine typische, simple Beispielszene: Unser grüner Soldat soll den roten ausschalten. Diese Bildersequenz zeigt die Vorgehensweise in der Planungsphase.



ÜBERLEGUNG | Unsere Einheit könnte den roten Gegner natürlich von hinten angreifen – klüger ist es aber, rechts ums Eck zu gehen und dort die hellblau markierte Deckung zu nutzen. Das gibt einen Defensivbonus.

ERSTER SCHRITT | Per Doppelklick setzen wir zwei Wegpunkte. An jedem davon können wir beliebig viele Kommandos festlegen. Hier soll unser Kämpfer ab dem ersten Punkt nach links oben zielen. Außerdem soll er dort 1,2 Sekunden warten, ehe er zum zweiten Punkt marschiert.





DETAILS | Ein Rechtsklick auf einen Wegpunkt oder einen Soldaten öffnet das Taktikmenü. Hier lässt sich beispielsweise festlegen, ob eine Einheit einen Gegner ignorieren oder sich hinter einer Deckung hinknien soll. Ohne solche Befehle kommt man in **Frozen Synapse** nicht weit!

AUSFÜHRUNG | Unser Manöver ist vollständig, wir hätten aber auch mehr Kommandos erteilen können – ein Limit in Form von Aktionspunkten gibt es nicht. Hat man alle Befehle für sein Team erteilt, schickt man diese Daten per Klick an den Gegner und bekommt dabei seine Züge zugesandt. Damit berechnet das Spiel den Ausgang der nächsten Runde.

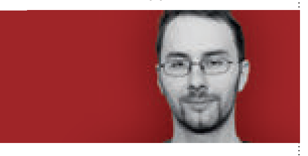
siers. Die Entwickler haben sich bemüht, ihr Spiel in ein glaubwürdiges Szenario einzubetten, und wer das Lesen nicht scheut, kann sich lange mit der Cyberpunk-Story beschäftigen – auch wenn ihre Präsentation sterbenslangweilig ist. Die Missionen sind jedoch vielseitig: Geiseln retten, eine bestimmte Zeit lang gegen eine Übermacht bestehen, Zivilisten eskortieren – eine gelungene Auswahl.

Seine ganze Stärke entfaltet **Frozen Synapse** allerdings nur im Mehrspielermodus. Spielpartner sind blitzschnell und bequem gefunden, außerdem können Sie so viele Spiele gleichzeitig bestreiten, wie Sie möchten. Ist ein neuer Zug in einer laufenden Partie verfügbar, erhalten Sie einfach eine Benachrichtigung. Auf Wunsch schickt Ihnen das Spiel sogar eine E-Mail ins Postfach.

Für den Multiplayerpart stehen vier Spielmodi zur Wahl, jeweils in einer „Light"- und „Dark"-Variante. Der Unterschied: In einem Light-Match sehen beide Spieler stets alle Einheiten auf der Karte. Im dunklen Modus benötigen Ihre Truppen hingegen eine direkte Sichtlinie zu gegnerischen Soldaten, um deren Positionen auszumachen, was die Spannung enorm erhöht. Gute Extras wie ein integrierter IRC-Chat oder die Möglichkeit, Partien und Ergebnisse direkt auf YouTube, Facebook und Twitter hochzuladen, runden das Gesamtpaket ab.

Frozen Synapse erhalten Sie nur als Download, entweder direkt auf der Homepage des Herstellers, bei Steam oder anderen Drittanbietern. Mit dem Kauf von **Frozen Synapse** bekommen Sie neben Ihrem eigenen noch einen zweiten Key, um ihn an Freunde zu verschenken. Eigentlich ein faires Angebot – doch kurioserweise ist es nicht möglich, das Spiel auch einzeln zu kaufen. ❑

MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*



„Tiefgängiger Taktik-Geheimtipp!"

Frozen Synapse ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie man mit simplen Mitteln viel Spieltiefe erreicht. Beinahe mit jeder weiteren Online-Partie lernt man neue Kniffe und wird stets besser. Wie groß war doch mein Stolz, als ich, mit nur einem Soldaten stark unterlegen, eine Übermacht von drei feindlichen Einheiten besiegte und mir so Respekt bei meinem wesentlich erfahreneren Gegenspieler verdiente! Einen vergleichbaren Ehrgeiz in Online-Matches weckte bei mir zuletzt nur **Starcraft 2**. Taktiker sollten bei diesem Geheimtipp unbedingt zugreifen!

FROZEN SYNAPSE

Ca. € 23,-
26. Mai 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Mode 7
Publisher: Mode 7
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Für Kauf und Download benötigen Sie eine Online-Anbindung, danach lässt sich das Spiel beliebig oft installieren – Ihr Zugang ist passwortgeschützt. Der Einzelspielermodus läuft auch im Offline-Betrieb.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßig, schlicht und funktional. Die Story wird nur in langweiligen Textfenstern präsentiert.
Sound: Unauffällige elektronische Musik, die meist stimmig, manchmal aber auch unpassend klingt. Sprachausgabe in Dialogen gibt es nicht.
Steuerung: Durchdachte Maussteuerung, die schnelle Züge erlaubt. Die meisten Funktionen sind gut erreichbar, auch eine Freundesliste ist drin.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 10 Spielmodi auf zufallsgenerierten Karten. Profis können Matches über viele Parameter anpassen.
Zahl der Spieler: 2 pro laufender Partie

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

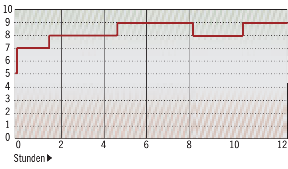
Minimum (Herstellerangaben): 1,6 GHz CPU, 512 MB RAM – eine simple Netbook-Grafikkarte reicht als Mindestkonfiguration aus.

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Simple, stilisiert dargestellte Blutefekte ohne übertriebenen Splatter. In der Kampagne ist man unter anderem gezwungen, Schießbefehle auf unbewaffnete Zivilisten zu erteilen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Das Spiel lief stets flüssig und bugfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Süchtig machendes Spielprinzip
- ➕ Gut durchdachte Steuerung
- ➕ Viele Partien gleichzeitig spielbar
- ➕ Übersichtliche Menüs
- ➕ Schnelle, zuverlässige Spielersuche
- ➕ Umfangreiche Kampagne ...
- ➖ ... mit öder Textfenster-Präsentation
- ➖ Dialoge ohne Sprachausgabe
- ➖ Hoher Preis für ein Indie-Spiel
- ➖ Nur im Doppelpack erhältlich

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Von: Toni Opl

Capcom beschert nun auch dem PC ein dickes Prügelspiel-Update.

DÄMONISCH | Die Neuzugänge Oni und Evil Ryu greifen auf ein ähnliches Schlagrepertoire zurück.



▲ **FRAUENPOWER** | Knastbruder Cody wird von Taekwondo-Schnitte Juri mit Tritten bearbeitet.



▶ **SCHROTTPRESSE** | In dieser Bonus-Stage verwandeln Sie ein Auto zu Altmetall.

Super Street Fighter 4 Arcade Edition

Streng genommen ist die **Arcade Edition** bereits die dritte Evolutionsstufe der Prügelspiel-Sensation **Street Fighter 4**. Das erste große Update mit dem Namen **Super Street Fighter 4** erschien im April 2010 ausschließlich für PS3 und Xbox 360. Capcom schraubte damals nicht nur an der Spielbalance, sondern integrierte auch zehn neue Kämpfer, fünf neue Arenen, neue Online-Modi, eine zweite Ultra-Combo für alle Figuren sowie die klassischen Bonus-Stages aus **Street Fighter 2**, in denen Sie entweder ein Auto oder herabfallende Holzfässer zusammentreten müssen. All diese Inhalte sind natürlich auch in der **Arcade Edition** vertreten, die in Sachen Balancing noch weiter verfeinert und inhaltlich aufgestockt wurde.

Größte Neuerung der **Arcade Edition**: Vier weitere Charaktere stoßen zum Kader hinzu und erweitern die Kämpferriege auf stolze 39 Figuren. Selbstverständlich bringen alle 14 neuen Fighter im Arcade-Modus ihre eigenen Vor- und Abspänne mit. Mit ihren teilanimierten Standbildchen wirken die kurzen Clips allerdings reichlich antiquiert und stellen lediglich eine nette Dreingabe dar. In der **Arcade Edition** sind alle Figuren von Anfang an wählbar – ein großer Pluspunkt für all jene, die sich direkt in Mehrspielerpartien werfen wollen. Die restlichen Neuerungen betreffen hauptsächlich den Replay-Modus. So gibt es in der Kanal-Auswahl nun einen Elite-Kanal mit den Matches der weltbesten Spieler. Außerdem können Sie bis zu fünf ausgewählten Spielern „folgen". Deren hochgeladene Kampf-Replays werden dann automatisch unter „Meine Liste" gespeichert. Zudem dürfen Sie unter „Mein Kanal +" bis zu acht Freunde einladen und mit diesen Ihre gespeicherten Kämpfe gemeinsam begutachten.

Wer nicht nur zusehen, sondern selbst Hiebe austeilen will, freut sich über die neuen Online-Modi. Neben den normalen Ranglisten-Matches für zwei Spieler ist es nun auch möglich, bis zu acht Leute in einer Lobby zusammenzubringen. Diese kämpfen dann wahlweise in zwei Gruppen („Team-Battle"), einzeln („Endless-Battle") oder im „Turnier" gegeneinander. Absolut genial: Während sich zwei Mann virtuell verprügeln, dürfen die anderen live zuschauen und per Headset ihren Senf zum Kampfgeschehen dazugeben. ❑

PC Games AWARD Ausgabe 08/2011 92

PC Games EDITORS' CHOICE BEAT 'EM UP

MEINE MEINUNG |

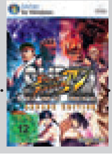
Toni Opl



„SF 4 ist und bleibt ein Mehrspieler-Kracher!"

Knapp 40 Euro für die bis dato beste **Street Fighter 4**-Version – das ist meiner Meinung nach ein fairer Deal. Capcom hätte zwar noch mehr Stages und einen Offline-Turniermodus drauflegen können, insgesamt rechtfertigen die neuen Inhalte sowie die Feinabstimmung der ohnehin schon hervorragend ausbalancierten Prügeltruppe jedoch ein neues Spiel. Eines sei aber ganz klar gesagt: Wer schon mit dem Vorgänger nicht warm wurde, braucht hier gar nicht erst über einen Kauf nachzudenken. Die Optik ist dieselbe, das Kampfsystem ebenfalls. Daran gab es allerdings schon beim Originalspiel nichts zu mäkeln. Mit Abstand das beste PC-Beat-'em-Up!

SUPER STREET FIGHTER 4 ARCADE EDITION



Ca. € 38,-
15. Juli 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Games-for-Windows-Live-Pflicht mit Key-Abfrage

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Liebevoll designte Hintergründe, schicke 3D-Charaktermodelle, tolle Animationen und Effekte
Sound: Wie gehabt: Die Hintergrundmusik und die ständig wiederholten Sprach-Samples im Kampf gehen einem mit der Zeit dezent auf den Keks, der Rest ist gelungen.
Steuerung: Mit Tastatur so gut wie unspielbar. Ein ordentliches Gamepad ist das Mindeste, ambitionierte Spieler setzen auf ein spezielles Fightpad (z. B. von MadCatz) oder einen Arcade-Stick. Letzterer garantiert dann auch Spielhallen-Feeling.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ranglistenspiele, Endless-Battle, Team-Battle und Turnier. Dazu umfangreiche Replay-Funktionen. Stabiler Netcode.
Zahl der Spieler: 2 (8 in der Lobby)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E 6300/Athlon X2 5000+, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q8300/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870 1G, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Kämpfe sind absolut unblutig inszeniert. Der Comic-Look entschärft die Gewalt zusätzlich. Also nichts, was Kids nicht auch im TV sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Verkaufsversion, die weder durch Bugs noch durch Abstürze auffiel.

PRO UND CONTRA

- ➕ 14 neue Charaktere
- ➕ Neue Ultra-Combos für alle Fighter
- ➕ Spielbalance erheblich verfeinert
- ➕ Das vielschichtige Kampfsystem fordert Anfänger und Profis.
- ➕ Neue Online-Modi mit Lobbys für bis zu acht Spieler
- ➕ Viele neue Replay-Funktionen
- ➕ Rückkehr der Bonus-Stages – diese haben allerdings eher nostalgischen als spielerischen Wert.
- ➖ Nur fünf neue Arenen
- ➖ Hintergrundmusik und Sprach-Samples nerven auf Dauer
- ➖ Kein Offline-Turniermodus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **92**

Von: Patrick Schmid

Der König der Arcade-Tennis-spiele kehrt auf den PC zurück.



VOLLER EINSATZ | Hechtsprünge kommen nicht mehr so häufig vor wie beim Vorgänger **Virtua Tennis 2009**.

▲ **WUSCH** | Die Zeitlupen sind hübsch anzusehen und überzeugen mit dynamischen Kamerafahrten.

Virtua Tennis 4

Tennisspiele für den PC muss man heutzutage fast mit der Lupe suchen. Lediglich Sega und 2K Sports veröffentlichen ihre jeweiligen Reihen in unregelmäßigen Abständen auch für den Computer. Mit **Virtua Tennis 4** kommt nun Segas neuester Ableger rund einen Monat nach der Konsolenversion auch für den PC. Wir sagen Ihnen, was er taugt.

Die Virtua-Tennis-Spiele sind seit jeher recht einfach gestrickt, was Steuerung und Spielverhalten betrifft. Auch **Virtua Tennis 4** macht da keine Ausnahme, denn das Spiel gibt Ihnen lediglich vier Tasten für die vier verschiedenen Schlagarten Topspin, Slice, Lob und Superschlag an die Hand, den Rest wie Platzierung und Härte bestimmen Sie durch das Timing Ihres Tastendrucks. Apropos Superschlag: Der ist neu in der **Virtua Tennis**-Reihe. Während Sie und Ihr Gegner sich gegenseitig die gelben Filzkugeln um die Ohren hauen, füllt sich am oberen Bildschirmrand ein Balken – und sobald dieser gefüllt ist, können Sie den Superschlag ausführen, der mit einer spektakulären Kamerafahrt ausgeführt wird und nicht selten einen direkten Punktgewinn bedeutet.

Ein weiteres Novum findet man im Karrieremodus, der wieder einmal sehr umfangreich und spaßig ist. Dort können Sie sich jetzt nämlich nicht mehr frei über die Karte bewegen, sondern besitzen vorgefertigte Reisetickets, mit denen Sie – ähnlich wie bei einem Brettspiel – immer nur eine bestimmte Anzahl an Feldern vorrücken dürfen. An den jeweiligen Orten bestreiten Sie dann entweder lustige Tennis-Minispielchen, durch welche Sie die Werte Ihres Spielers steigern, oder nehmen an Turnieren teil, um Weltranglistenpunkte zu ergattern.

Den größten Spielspaß bringt **Virtua Tennis 4** aber trotzdem immer dann, wenn Sie gegen menschliche Gegner antreten. Das können Sie sowohl lokal an einem PC tun als auch über den Online-Mehrspielermodus, bei dem Sie gegen zufällige Gegner aus der ganzen Welt antreten und dort entweder Punkte für die Online-Rangliste sammeln oder die aus dem Karrieremodus bekannten Minispielchen spielen.

Für PC-Tennis-Fans ist **Virtua Tennis 4** – auch mangels Alternativen – durchaus zu empfehlen, auch wenn auf Dauer ein wenig der Anspruch fehlt. ❑

MEINE MEINUNG |

Patrick Schmid



„Ein klassisches Arcade-Tennisspiel“

Mit dem ersten **Virtua Tennis** haben ich und meine Kumpels uns nächtelang die virtuellen Bälle um die Ohren geschlagen, ja sogar komplette Turniere veranstalteten wir seinerzeit. Und obwohl **Virtua Tennis 4** sowie alle Teile zwischendrin eine konsequente Weiterentwicklung der Serie sind, fehlt mir mittlerweile ein wenig der Anspruch. Das Arcade-Gameplay ist nett, aber nach all den Jahren hätte ich mir doch mal ein etwas simulationslastigeres Tennisspiel gewünscht. Trotzdem macht **Virtua Tennis 4** vor allem im Mehrspielermodus viel Spaß und ist dank der schnell erlernbaren Steuerung sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet.

VIRTUA TENNIS 4



Ca. € 30,-
8. Juli 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sport
Entwickler: Sega
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden und ist dann an Ihren Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Spielermodelle, ansehnliche Courts, lediglich der Überleucht-Effekt ist bisweilen ein wenig übertrieben.
Sound: Für ein Tennisspiel angemessen, jedoch wirkt das Publikum nur wenig euphorisch.
Steuerung: Mit Tastatur umständlich, aber spielbar, trotzdem ist die Steuerung mit einem Gamepad deutlich empfehlenswerter.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Lokal und online sind freie Spiele mit bis zu vier Teilnehmern (Doppel) möglich. Außerdem gibt es Online-Ranglistenspiele gegen zufällige Gegner aus der ganzen Welt.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

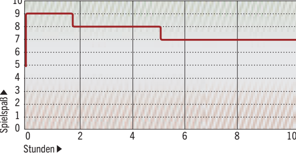
Minimum: Core 2 Duo/Athlon mit 2 GHz, Geforce 7800 oder Radeon X1800, 2 GB RAM, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Finale Steam-Testversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir spielten die Steam-Verkaufsversion, dabei traten weder Fehler noch Abstürze auf. Auch die Onlinepartien waren komplett lagfrei spielbar.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zahlreiche Originalspieler und Tennis-Legenden
- ➕ Arcade-Tennis mit klassischem **Virtua Tennis**-Spielgefühl
- ➕ Hübsche Grafik
- ➕ Witzige Minispiele
- ➕ Netter Karriere-Modus …
- ➖ … dem es jedoch auf Dauer an Abwechslung mangelt
- ➖ Eher schwache Soundkulisse
- ➖ Powerschlag gelegentlich wirkungslos
- ➖ Steuerung auf Dauer zu variationsarm

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Von: Patrick Schmid

Auch in diesem Jahr macht die Tour de France wieder auf dem PC halt.



JUBEL! | Gasparotto hat sich im toll inszenierten Massensprint durchgesetzt.

Le Tour de France: Saison 2011

Bereits seit einigen Jahren erscheinen jährliche Ableger des von den Cyanide Studios entwickelten Radsport-Managers **Le Tour de France**, überzeugen konnten sie bislang jedoch nur bedingt. Wir haben den neuesten Teil der Serie für Sie getestet und verraten Ihnen auch, ob sich der Kauf für Besitzer des 2010er-Ablegers lohnt.

Die Hauptkritikpunkte der letztjährigen Version waren die dröge Präsentation sowie die teilweise sehr fragwürdige KI. An Ersterem haben die Entwickler gearbeitet und dem Spiel eine neue Grafikengine spendiert. Diese lässt sämtliche Athleten sehr gut aussehen und präsentiert die Rennen in der 3D-Simulation durchaus hübsch und grafisch ansprechend. Auch Clipping-Fehler konnten wir beim Test kaum noch entdecken, die Fahrer radeln jetzt ordentlich nebeneinander her und scheren aus, wenn sie den Vordermann überholen wollen. Lediglich abseits der originalgetreuen Strecken ist die Landschaft nach wie vor zu karg, das zeigt sich insbesondere dann, wenn man auf eine weiter entfernte Kamera, etwa die Hubschrauber-Perspektive, wechselt.

Der Management-Part von **Le Tour de France: Saison 2011** fällt gewohnt umfangreich aus, Sie wählen einen Radrennstall und führen Ihr Team anschließend als Manager durch die Saison. Neben Ihren Fahrern kümmern Sie sich dabei auch um Finanzen und Sponsoren, außerdem scouten und verpflichten Sie Nachwuchstalente. Leider ist die Präsentation der Menüs erneut sehr langweilig, weswegen man meist nur schnell bis zum nächsten Rennen vorspult. Wenn Sie keine ganze Saison spielen möchten, können Sie auch nur einzelne Etappen oder Klassiker-Rennen fahren, außerdem gibt es einen Bahnrad-Modus, in dem Sie den Fahrer sogar selbst steuern dürfen. Radsportbegeisterte PC-Spieler finden daran sicherlich Gefallen. ❑

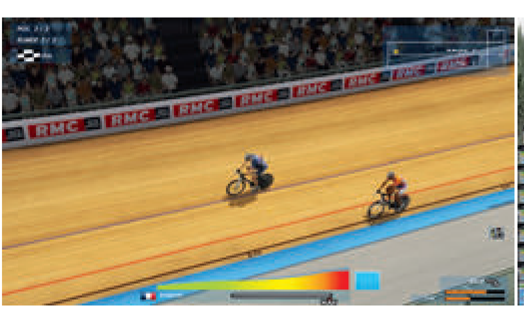
MEINE MEINUNG |

Patrick Schmid



„Viel Simulation, wenig Präsentation"

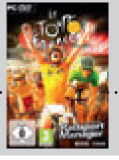
Le Tour de France 2011 macht viel richtig, der Spaß bleibt aber trotzdem auf der Strecke. Der Management-Part ist umfangreich und die Einstellungsmöglichkeiten sind vielfältig, doch die drögen Menüs sind äußerst demotivierend. Die Rennen sind schick gestaltet und wirken authentisch, trotzdem kann ich das Verhalten der KI-Fahrer häufig nicht nachvollziehen. Warum zum Beispiel würde jemand direkt nach dem Start der ersten Etappe eines Rennens einen Angriff starten, nur um sich wenige Kilometer später schon wieder geschlagen zu geben? Das hat wenig Sinn. Wenn Sie den Vorgänger mit Begeisterung gespielt haben, dann wird Ihnen auch die 2011er-Variante gefallen, falls nicht, sollten Sie das Spiel lieber weiträumig umfahren.



GIB GAS, JUNGE! | Bei den kurzweiligen Bahnradrennen dürfen Sie Ihren Fahrer selbst steuern und versuchen, Ihre Konkurrenten hinter sich zu lassen.


SAUWETTER | Unser Kapitän macht sich auf den Weg, um Führungsarbeit zu leisten und so den Rückstand auf die Ausreißer zu verkürzen.

LE TOUR DE FRANCE: SAISON 2011



Ca. € 35,-
24. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Cyanide Studios
Publisher: Focus Home Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel online aktivieren, danach können Sie auch ohne DVD im Laufwerk spielen. Insgesamt können Sie es auf drei Rechnern parallel aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Langweilige Menüs und sehr karge Landschaften. Die Fahrer dagegen sehen ganz okay aus.
Sound: Verschiedene Musikstücke als Untermalung, guter Kommentator
Steuerung: Umständliche Menüs und unbeschriftete Buttons erfordern viel Einarbeitung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: LAN- und Online-Rennen
Zahl der Spieler: Maximal 20

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

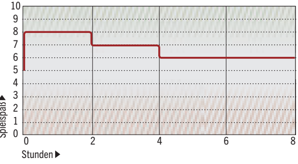
Minimum: Pentium 2,2 GHz/Athlon 2800+, Geforce 6600/Ati X700 mit 128 MB, 1 GB RAM (2 unter Vista/Win7), Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Harmlose Radrennen, für Kinder und Jugendliche absolut unbedenklich

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.3.0
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Wir haben den ersten Patch installiert, trotzdem stürzte das Spiel während der Testphase zweimal ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr viele Originalfahrer und -Teams
- ➕ Nette 3D-Rennen mit neuer Engine und gutem Kommentator
- ➕ Kurzweiliger Bahnrad-Modus
- ➕ Einzeln spielbare Klassiker-Rennen
- ➕ Grafische Darstellung der Fahrer durchaus hübsch …
- ➖ … die Umgebungen sind dafür viel zu karg
- ➖ Dröge Präsentation
- ➖ Verschachtelte Menüs und sehr viele unbeschriftete Buttons erschweren die Bedienung
- ➖ KI-Verhalten bisweilen nur schwer nachvollziehbar
- ➖ Falsche Namen bei einigen Fahrern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **68**

Von: Felix Schütz

So faszinierend wie eintönig: ein morbides Schauermärchen, das großartigen Stil über Inhalt und Anspruch stellt.



KREATIV | Die düstere Gestaltung der Umgebungen und Gegner ist Spicy Horse tadellos geglückt.

Alice: Madness Returns

Dass American McGee einen guten Ruf genoss, ist schon lange her, sein Achtungserfolg **American McGee's Alice** liegt immerhin elf Jahre zurück. Erst mit der Fortsetzung **Alice: Madness Returns** findet der Spieldesigner ein wenig zu alter Stärke zurück.

Die Handlung von Madness Returns beginnt zehn Jahre nach dem Vorgängerspiel: Die traumatisierte Alice, mittlerweile zur jungen Frau gereift, ringt mit Schuldgefühlen, sie fühlt sich für den Tod ihrer Familie verantwortlich. Ihre Gedanken verwandeln das Wunderland, einst kunterbunter Ausdruck ihrer Fantasie, in eine Albtraumlandschaft, in der Gewalt und Wahnsinn regieren. Dort ist es nun Alices Aufgabe, die Bruchstücke ihrer Erinnerungen zusammenzufügen und so zu erfahren, was ihr und ihrer Familie zugestoßen ist. Spicy Horse präsentiert diese Suche in Form eines klassischen Jump & Runs: Meist muss Alice einfach nur von Plattform zu Plattform hüpfen, was schön ist, da solche Spiele auf dem PC höchst selten sind. Allerdings kostet die ungenaue Steuerung dabei manchmal Nerven. Unser Tipp: Mit einem Gamepad geht's besser von der Hand!

So herrlich kreativ die finsteren Levels auch gestaltet sein mögen, so gestreckt wirken sie: Springen, rennen, hin und wieder eine versteckte Erinnerung aufsammeln oder – per Tastendruck geschrumpft – einen Durchgang finden, all das tut man viel zu oft und ohne Abwechslung. Nur selten gibt's kleine Schalterrätsel und Minispiele, doch auch die wiederholen sich schnell. Trotz des hohen Hüpfanteils wird in **Alice** aber auch reichlich gekämpft: Mit ihrer Klinge teilt die Heldin schnelle Schwertstreiche aus, das Steckenpferd dient als mächtiger Hammer, eine Pfeffermühle funktioniert wie ein Maschinengewehr und die Teekanone verschießt explosive Beutel. Das taktische Kampfsystem leidet aber unter der nervösen Kameraführung: Trotz automatischer Aufschaltfunktion verliert man die Gegner leicht aus dem Blickfeld oder visiert den falschen Feind an.

Trotz solcher Mängel hinterlässt Alice keinen schlechten Eindruck, was vor allem an den sehenswerten Umgebungen liegt. Prachtvolle, oft bedrohlich wirkende Levelbauten, mit viel Liebe zum Detail entworfen, machen so manch gestreckte Spielminute vergessen und verleihen dem Spiel seinen unverwechselbar finsteren Charme – auch wenn die Technik etwas veraltet wirkt und manche Texturen arg verwaschen aussehen. Wer allerdings eine flotte Nvidia-Grafikkarte besitzt, darf moderne PhysX-Effekte hinzuschalten, die vor allem bei der Darstellung von Partikeln und Rauch prima zur Geltung kommen. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Tolle Gestaltung allein reicht eben nicht aus."

Psychonauts von Double Fine hat vorgemacht, wie ein kreatives Hüpfspiel rund um bizarre Gedankenwelten auch spielerisch begeistern kann. Ein Kunststück, das Spicy Horse leider nicht gelingt: Das simple Gameplay, die mäßige Steuerung und viel zu viele Wiederholungen schließen eine höhere Wertung aus. Trotzdem habe ich die neue **Alice** gerne durchgespielt, denn die fantastischen Umgebungen und die düstere Stimmung waren mir manche Mühen ganz einfach wert.

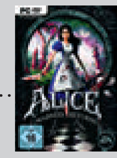


SKURRIL | Besiegte Gegner hinterlassen Goldzähne, die „Währung" im Spiel. Damit kann Alice ihre vier Waffen in mehreren Stufen aufwerten.

FREI | Dank ihres Rocks kann sich Alice mit mehreren Sprüngen hintereinander in der Luft halten – so hüpft und segelt sie die meiste Zeit durch die Spielwelt.

ALICE: MADNESS RETURNS

Ca. € 38,-
16. Juni 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Spicy Horse
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: EA Access – fünf gleichzeitige Installationen möglich, Aktivierungen lassen sich rückgängig machen. Online-Aktivierung nötig!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teils arg schlechte Texturen, doch die Gestaltung der Levels und Gegner ist klasse. Moderne PhysX-Effekte veredeln die Atmosphäre.
Sound: Solide Sprecher, beklemmende Musikuntermalung – ordentlich.
Steuerung: Einige Kameramängel und Ungereimtheiten, Alice hält sich etwa nicht an Kanten fest. Mit einem Gamepad klappt's aber meistens gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

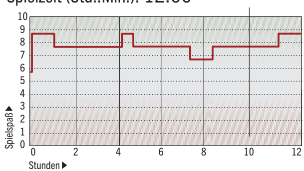
Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5-750/Phenom II X4 965 BE, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, 4GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spiel ist ungeschnitten, Blut- und Gewalteffekte wirken nicht übertrieben brutal. Viele verstörende Szenen und eine düstere Handlung schließen ein jüngeres Publikum aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Das Spiel lief ohne Bugs, zeigte oft aber kleinere Ruckler. Ärgerlich: Anders als bei den Konsolenfassungen ist der Vorgänger **American McGee's Alice** nicht mehr enthalten – den gab's nur für Vorbesteller bis 17. Juni.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantasievolles Leveldesign
- ➕ Originelle Gegnertypen
- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➕ Faire Spieldauer (etwa 12 Stunden)
- ➕ Schicke PhysX-Effekte
- ➕ Düstere, erwachsene Handlung …
- ➖ … der es an Spannung fehlt
- ➖ Enorm eintöniger Spielablauf
- ➖ Viele Levels wirken arg gestreckt
- ➖ Steuerung und Kamera mit Mängeln
- ➖ Technisch durchwachsen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

DirectX® 11-Grafiktechnologie + Multi-Core-Leistung
= Innovative Brillanz in HD.



124,90

A8 VISION AMD

AMD A8-3850 APU
mit AMD Radeon™ HD 6550D Grafikeinheit

- Brilliant HD • DirectX® 11 Grafiktechnologie • Energieeffizienz der Spitzenklasse
- AMD APP Acceleration • Personal Supercomputing • CPU-Takt: 2,9 GHz
- AMD Radeon™ Cores: 400 • GPU-Takt: 600 MHz • Level-2-Cache: 4 MB
- Sockel: FM1 • 32-nm-Fertigung

HN8A09

CREATIVE



129,90

Creative SB X-FI Titanium HD SB1270
- 8 Kanäle (7.1) • X-Fi CMSS-3D • 96 KHz, 24 Bit
- 2x Line-Out, 1x Line-In, 1x Digital-Out/-In
- THX-TruStudio-PC-Audiotechnologie
- Digital-zu-Analog-Konverter • PCIe x1

KK#CWJ

Thermalright



37,99

Thermalright HR-02 Macho
- Aluminium-Kupfer-CPU-Kühler
- für Sockel AM2(+), AM3, 775, 1155, 1156, 1366
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 150x129x162 mm
- geräuscharmer 140-mm-Lüfter (PWM)

HXLR27

ZALMAN



44,99

Zalman CNPS11X Extreme
- Aluminium-Kupfer-CPU-Kühler
- für Sockel AM2(+), AM3, 775, 1155, 1156, 1366
- 10 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 135x154x105 mm
- blau leuchtender 120-mm-LED-Lüfter (PWM)

HXLZ43



39,99

Scythe Mugen 3
- Aluminium-Kupfer-CPU-Kühler
- für Sockel AM2(+), AM3(+), FM1,775, 1155, 1156, 1366 • 12 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 130x158x108 mm
- 120-mm-Lüfter (PWM)

HXLY41

Antec 25 – A Quarter Century of Quality and Innovation



89,99

Antec High Current Gamer Plus
- 550 Watt Dauerleistung • bis zu 88% Effizienz
- 4x PCIe-Stromanschluss • 135-mm-Lüfter
- Kabel-Management • 80 PLUS Bronze zertifiziert
- STEALTH KABEL! Geschwärzte Kabel für minimale Sichtbarkeit im Gehäuse • ATX12V 2.32

TN5A08

SilverStone – Designing Inspiration



139,90

SilverStone ST85F-G
- 850 Watt Dauerleistung • bis zu 90% Effizienz
- Laufwerksanschlüsse: 6x 5,25", 2x 3,5", 8x SATA
- 4x PCIe-Stromanschluss • 135-mm-Lüfter
- Kabel-Management • 80 PLUS Gold zertifiziert
- ATX12V 2.3

TN8I00

ENERMAX – POWER. INNOVATION. DESIGN.



119,90

Enermax EMG500AWT Modu87+
- 500 Watt Dauerleistung • bis zu 93% Effizienz
- Laufwerksanschlüsse: 6x 5,25", 1x 3,5", 6x SATA
- 2x PCIe-Stromanschluss • 139-mm-Lüfter
- Kabel-Management • 80 PLUS Gold zertifiziert
- ATX12V 2.3

TN5X67

MS-TECH



39,99

MS-Tech LC-0280 Longhorn
- Midi-Tower
- Einbauschächte intern: 5x 2,5"
- Einbauschächte extern: 4x 5,25"; 1x3,5"
- inkl. drei rot leuchtende 120-mm-LED-Lüfter
- Front: USB 3.0, USB 2.0, Audio-I/O

TQXJ5C

COOLER MASTER – CM STORM



89,90

CM Storm Enforcer
- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 4x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. roter 200-mm-LED-Lüfter und ein 120-mm-Lüfter • Front: USB 3.0, USB 2.0, Audio I/O
- Kabel-Management • ATX-Bauform

TQXMA6

Thermaltake



112,90

Thermaltake Chaser MK-I
- Big-Tower • Einbauschächte extern: 4x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. 2x 200-mm-Lüfter und ein 140-mm-Lüfter
- Front: USB 3.0, USB 2.0, eSATA, Audio I/O
- ATX-Bauform • inkl. Window-Kit

TTXT2B

Lancool



49,99

Lancool PC-K57
- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. 140-mm- und ein 120-mm-Lüfter
- Front: USB 3.0, USB 2.0, Audio-I/O
- ATX-Bauform

TQXQ04

AeroCool



49,99

Aerocool Strike-X
- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- Einbauschächte intern: 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: USB, Audio-I/O
- 7x 3,5"-Einbaumodule
- ATX-Bauform

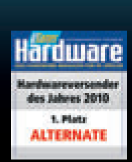
TQXR55













iiyama ProLite E2473HDS-B1

- 61 cm (24") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms (s-w-s) Reaktionszeit • LED-Backlight
- Full HD • dynamischer Kontrast: 5.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- DVI-D, VGA, 2x HDMI

V5LI1H



Acer GD245HQbid

- 60 cm (23,6") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- dynamischer Kontrast: 80.000:1
- 2 ms Reaktionszeit • 120 Hz • Full HD
- Helligkeit: 300 cd/m²
- DVI-D, VGA, HDMI

V5LA2P



SAMSUNG RF711-S05

- Intel® Core™ i7 Prozessor der zweiten Generation
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2630QM (2,0 GHz) • Nvidia GeForce GT 540M (2 GB VRAM)
- 6 GB RAM • 43,9-cm-Display (17,3") • 640-GB-HDD • Blu-ray-Combo
- WLAN, Gigabit-LAN • HDMI • Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8U0L

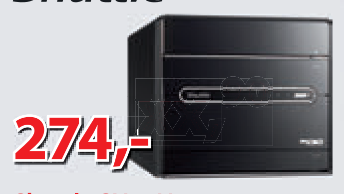




Plextor PX-128M2S

- 128 GB Kapazität
- 420 MB/s lesen • 210 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 15.000 IOP
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform
- inkl. Acronis True Image

IMHMX2



Shuttle SH67H7

- Intel®-H67-Express-Chipsatz für Sockel-1155
- 1x PCIe x16, 1x PCI x1, 1x Mini-PCI
- 2x SATA 6GB/s, 2x SATA 3GB/s, 2x eSATA
- 4x DDR3-RAM • intern: 1x 3,5; extern: 1x 5,25"
- 300-Watt-Netzteil • Aluminium-Gehäuse

SBRV02



OCZ Vertex3 2,5" SSD 120 GB

- „VTX3-25SAT3-120G" • 120 GB Kapazität
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform inkl. 3,5" Adapter
- 550 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- Max. 4K Random Write: 85,000 IOPS
- TRIM-Support • 3 Jahre Garantie

IMHMNB15



Microsoft SideWinder X4

- Gaming-Tastatur • orange beleuchtete Tasten
- Makro-Features und Anti-Ghosting-Funktion
- Standard- und Gamingmodus • USB-Anschluss
- 18 frei programmierbare Tasten

NTZMB3





Corsair HS1 USB Gaming Headset

- 50 mm-Treiber: satter Bass, klare Höhen
- Dolby Headphone Virtual Surround 7.1
- rauschunterdrückendes Mikrofon
- Lautstärkeregler, Mikrofon-Stummschaltung
- Software für individuelle Klang-Anpassung

KH#VC1



Sharkoon X-Tatic SP

- Gaming-Stereo-Headset für PlayStation 3 und Xbox 360 • Stromversorgung über USB
- Unterstützt Xbox Live und die Chat-Funktion der PlayStation 3 (via USB)
- Kabelintegrierter Verstärker

KH#S36



Office Home and Student 2010

Software, mit der man ganz schnell und einfach beeindruckende Dokumente und Tabellen erstellt

- 1-Nutzer-Lizenz für 3 Rechner • Vollversion
- Windows 7, Windows Vista oder Windows XP SP3

YVOMA0

37,99

Xenoblade Chronicles

Erkunden Sie weitläufige Landschaften der Welt von Bionis und Mechonis

- Freigegeben ab 12 Jahren
- für Nintendo Wii

YSOW08

fun2get GADGETS & MORE

29,99

fun2get Mini-Helikopter Falcon-X

- 3-Kanal-Funktion, elektronisches Gyroskop
- Infrarot-Fernsteuerung mit ca. 10 m Reichweite
- Flugzeit: ca. 8–10 min., Ladezeit: ca. 40 min.
- zwei weiße LEDs als Scheinwerfer

9YRHT031



fun2get Mini-Helikopter YD-618

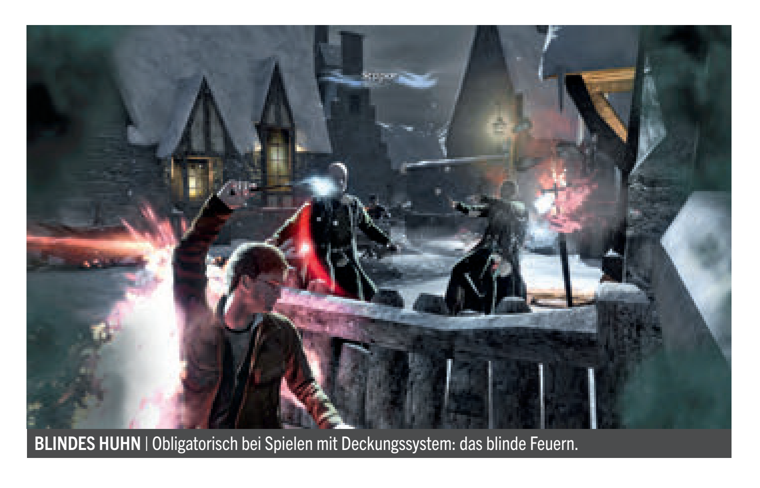
- 3-Kanal-Funktion, elektronisches Gyroskop
- Infrarot-Fernsteuerung mit ca. 15 m Reichweite
- Flugzeit: ca. 8–10 min., Ladezeit: ca. 30 min.
- diverse LEDs an der Front und den Seiten

9YRHA022



Von: Jürgen Krauß

Das Beste am neuen Potter-Spiel: Die Saga geht damit endlich zu Ende.


BLINDES HUHN | Obligatorisch bei Spielen mit Deckungssystem: das blinde Feuern.

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2

Bei allzu vielen „Registered Trademarks" (TMs) auf der Rückseite einer Spielepackung heißt es in der Regel: Aufgepasst! Wer nämlich ach so überschwänglich mit eingetragenen Markenzeichen wirbt, versucht damit meist spielerische Defizite zu vertuschen. Zum Glück ist das beim neuen **Harry Potter** mit dem unsäglich langen Untertitel **und die Heiligtümer des Todes** – **Teil 2**, nicht der Fall: Die dort enthaltenen Schwächen sind so offensichtlich, dass Vertuschungsversuche sinnlos wären.

Wir sparen uns an dieser Stelle das abgedroschene „Fans greifen zu"-Gefasel, denn Potter-Fans müsste man vermutlich wegsperren, um sie vom Kauf abzuhalten – wobei das andersherum freilich genauso gilt: Wer Potter für eine langweilige Brillenschlange hält, dürfte ohnehin einen großen Bogen um dieses Spiel machen. Im Grunde handelt es sich wie schon beim Vorgänger um einen Third-Person-Shooter mit Deckungssystem, wechselnden Protagonisten und nur einer Waffe: dem Zauberstab, der immerhin aber unterschiedliche Geschosse abfeuern kann, die je nach Gegnertyp mehr oder weniger sinnvoll sind. Rätsel oder Ähnliches gibt es nicht.

Selbst hartgesottenen Potterianern sollten sich beim Spielen schnell die Fußnägel aufrollen. Grund dafür sind die schlecht übersetzten Bildschirmtexte, die emotionslose Inszenierung, die unfair gesetzten Checkpoints, die abwesende Gegner-KI, das konsolige Spielgefühl, die doofen Mitstreiter und noch einiges mehr. Vor allem aber der sich ständig wiederholende Spielablauf, bei dem Sie von Abschnitt zu Abschnitt eilen und dort jeweils einige Gegner erledigen, bevor Sie weitergehen, sorgt für Langeweile und stete Sehnsucht nach einem baldigen Levelende – der draufgeklatschte Herausforderungsmodus, der eigentlich „Wiederspielwert" rufen sollte, ist also nur etwas für komplett Schmerzbefreite. Da wundert es auch nicht, dass die Motkurve im Falle Potter wie die Herzfrequenzlinie eines Toten aussieht: komplett ohne Höhepunkte.

Doch es gibt auch Positives über **HPUDHDTT2** zu sagen: Es dauert nur etwa vier Stunden und da die zugehörige Buchreihe zu Ende ist, sind Nachfolger unwahrscheinlich. ❑

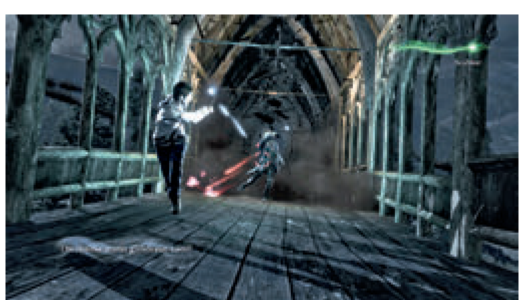
MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Alles hat ein Ende … danke!"

Sie haben es vielleicht bereits gemerkt: Ich bin kein glühender Potter-Fan. Doch lassen Sie sich davon nicht beirren, das Spiel ist objektiv betrachtet ziemlich mies. Das wird eingeschworene Harry-Anhänger nicht weiter stören, alle anderen sollten sich vielleicht besser mit etwas Sinnvollem beschäftigen – dem Ausdrucken des Internets vielleicht oder dem Auswendiglernen von Pi. Abrakadabra!


STOLPERSTEINE | Eigentlich sind sie eine willkommene Abwechslung, aber bei solchen Fluchtsequenzen ist nie so ganz klar, was zu tun ist. Extrem ärgerlich!


TROLL DICH! | Damit wir wenigstens ein gutes Haar an Hairy … pardon, Harry lassen: Gegner wie Protagonisten sind vergleichsweise abwechslungsreich.

H. POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES – TEIL 2



Ca. € 55,-
15. Juli 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: EA Bright Light
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die kann gut oder schlecht sein – da es aber die meiste Zeit dunkler ist als in Voldemorts Seele, lässt sich das kaum beurteilen.
Sound: Gute, allerdings sehr emotionslose Sprecher in einer schlecht abgemischten Audiokulisse
Steuerung: Träge, ungeschickt und holprig – sie brüllt einem förmlich „Konsolenportierung" entgegen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zum Glück nicht vorhanden

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

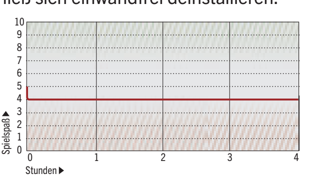
Herstellerangaben: 2,4-GHz-Einkern- oder 2-GHz-Zweikernprozessor, 1,5 GB RAM, Geforce 6800/Radeon X1600 mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel orientiert sich bei Gewaltgrad und Gruselfaktor an den zugehörigen Filmen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00
Bis auf zwei unerklärliche Einbrüche der Framerate lief das Spiel stabil und ließ sich einwandfrei deinstallieren.



PRO UND CONTRA

- ➕ Kampagne dauert nur vier Stunden
- ➕ Acht Protagonisten und viele versteckte Goodies für Fans
- ➕ Ein für wenige Minuten unterhaltsamer Shooter mit Deckungssystem und Magie-Waffen
- ➖ Sehr konsoliges Spielgefühl und Menükonzept
- ➖ KI, die nach dem Vorbild „aufgeschrecktes Huhn" funktioniert
- ➖ Unfaire Checkpoints
- ➖ Unklare Spielerführung
- ➖ Sehr repetitiver Spielablauf
- ➖ Keine Spielermotivation, öder Herausforderungsmodus
- ➖ Emotionslose Inszenierung
- ➖ Unfähige Mitstreiter
- ➖ Viel zu dunkel
- ➖ Keine Rätsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **40**


OHNE NEBENWIRKUNGEN:
DIE NEUEN SMARTPHONE-FLATS.
KEINE VERTRAGSBINDUNG
FLEXIBEL MONATLICH ZUSAMMENSTELLEN
AB 10 € PRO FLAT/MONAT
SURF
TALK
SMS
FYVE
DEIN PREPAID-TARIF.
Nutzbar mit:
* FYVE-SIM-Karte: einmalig 9,95 € inkl. Startguthaben zzgl. 5 € Versandkosten. Leistungserbringer ist die Vodafone D2 GmbH. Alle Preise inkl. MwSt. Nat. Standardgespräche ins dt. Festnetz u. in dt. Mobilfunknetze: 0,09 €/Min, jew. bei minutengenauer Abrechnung (60/60 Taktung). Nat. Standard-SMS in alle dt. Netze: 0,09 €/SMS. Festnetz-Flatrate: 10 €/30 Tage, beinhaltet unbegrenzte nat. Standardgespräche in das dt. Festnetz. SMS-Flatrate: 10€/30 Tage, beinhaltet 1500 nat. Standard-SMS in alle dt. Netze. Nicht verbrauchte Inklusiv-SMS verfallen. Surf-Flatrate: 10 €/30 Tage, nach Ausschöpfung eines Datenvolumens von 500 MB (Download u. Upload) innerhalb der 30 Tage erfolgt eine Drosselung auf GPRS-Geschwindigkeit. Keine Nutzung von Voice over IP und Peer-to-Peer-Kommunikation. Die Abrechnung des jeweiligen Tarif-Pakets erfolgt jeweils vorausbezahlt. Der Nutzungszeitraum von 30 Tagen beginnt sofort mit Buchung und wird automatisch um weitere 30 Tage verlängert, sofern das Tarif-Paket nicht vorher unter www.fyve.de oder 22922 deaktiviert wurde. Ist am Tag der Abbuchung nicht genügend Guthaben vorhanden, wird das Tarif-Paket ruhend gestellt, die Leistungen stehen nicht zur Verfügung. Bei Wiederaufladung von Guthaben werden die Kosten für das Tarif-Paket automatisch, sodann alle 30 Tage abgebucht.



◀ KAMPFORDNUNG | Armeen, die in Einheiten unterteilt sind, die wiederum aus Elementen bestehen, bewegen Sie per Drag & Drop. Das funktioniert prima.

HANDEL | 35 Rohstoffe müssen Sie in **Pride of Nations** im Auge behalten. Die winzigen, verschachtelten Menüs helfen dabei kaum.

Von: Robert Horn

Rundenstrategie, so zäh wie altes Leder und so umfangreich wie eine Doktorarbeit.

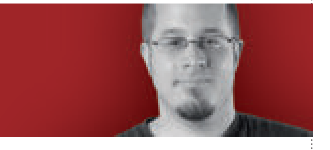
Pride of Nations

Erobern Sie die Welt, zack, zack!" Das ist Ihr Ziel in **Pride of Nations**, dem neuesten Rundenstrategieschwergewicht von Paradox. Als eine von acht Nationen (Großbritannien, Frankreich, Preußen, Österreich, USA, Russland, Japan oder Sardinien-Piemont) kämpfen Sie im Viktorianischen Zeitalter (1850 bis 1920) rundenweise um Rohstoffe, Kolonien, Handelswege und wirtschaftliche Macht. Die Stärke des Spiels ist ganz klar seine historische Genauigkeit. Die Entwickler haben nicht nur Hunderte von Einheiten aus ebenjener Epoche ins Spiel integriert, sondern auch damalige Machtverhältnisse, Bündnisse und Interessen berücksichtigt. Sogar die im Spiel auftauchenden Generäle gab es wirklich. Außerdem setzt **Pride of Nations** auf vier komplexe Spielsysteme, die selbst Profis einiges an Einarbeitung abfordern werden. So steuern Sie Wirschaft, Militär, Handel und Kolonialismus getrennt voneinander, in sich noch einmal in Unterkategorien getrennt. So erreicht der Strategiebrocken eine spielerische Tiefe, die beeindruckt. Warenkreisläufe müssen bedacht und Rohstoffe können weltweit gehandelt werden, Kolonien wollen gepflegt, Nachbarn bestochen werden. Die schiere Fülle an Möglichkeiten reicht schon, um ambitionierte Spieler wochenlang zu beschäftigen. Allerdings verlangt das Spiel auch eine gute Portion Einarbeitung und fleißiges Selber-Erarbeiten, denn geschenkt wird Ihnen hier nichts.

Auch wenn das Tutorial wichtige Hilfen gibt, erklärt es doch nur im Ansatz, was in **Pride of Nations** zu tun ist. Anfänger laufen hier im vollen Tempo gegen eine Wand. Alleine die 35 Ressourcen im Auge zu behalten und auf dem weltweiten Markt gewinnbringend zu verhökern, ist eine Wissenschaft für sich. Wer aber fleissig Warenkreisläufe aufbaut und seine Kolonien ordentlich im Griff hat, dem winken Reichtum und Prestigepunkte, die Gewinnwährung von **Pride of Nations**. Die größte Schwäche des altbacken aussehenden Rundenstrategiespiels ist wohl seine zähe Langatmigkeit. Eine Spielrunde stellt lediglich zwölf Tage dar, für einige Bauprojekte benötigen Sie jedoch schon einmal ein ganzes, ellenlanges Spieljahr. Außerdem dauert die Berechnung einer Runde enorm lang – unverständlich und spielspaßzerstörend! ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Ein harter, schwer zu verdauender Brocken"

Der Reiz des Spiels liegt in seiner Komplexität. Die ist wirklich gewaltig und noch dazu historisch so korrekt wie möglich. Ich frage mich aber, warum solche Rundenstrategiemammuts noch immer derart veraltet daherkommen müssen. Grafik pfui, Innenleben hui? Besonders die unzähligen, unübersichtlichen und teils umständlich zu findenden Menüs lassen mich spüren, dass hier eher Theoretiker als Designer am Werk waren. Wenn ich minutenlang warten muss, bis der Computer am Rundenende alle Züge berechnet hat, hört bei mir der Spaß auf. Im Kern mag das Spiel toll und komplex sein, drumherum ist es ein staubtrockener Brocken.

PRIDE OF NATIONS

Ca. € 20,-
10. Juni 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentrategie
Entwickler: AGEOD
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Informationen verfügbar

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hoffnungslos veraltete und unspektakuläre 2D-Grafik
Sound: Historische Klänge, etwa Nationalhymnen oder Beethoven
Steuerung: Ruckelige Steuerung mit Maus und Tastatur, umständliche, winzige Menüs

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

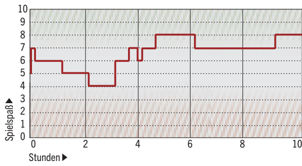
Minimum: P4 2 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro, 2 GB RAM (WinXP/Vista/7)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850, 4 GB RAM (WinXP/Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Mittelpunkt steht knallharte Strategie. Schlachten laufen als reine Textinformation ab.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version 1.01
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir spielten unsere Testversion über Steam in englischer Sprache. Dabei kam es zu keinerlei technischen Problemen oder Abstürzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vielfältige Handlungsoptionen, die sich oft erst nach langer Spielzeit offenbaren
- ➕ Hunderte von Einheiten, historisch korrekt dargestellt
- ➕ Komplexe und detaillierte Weltkarte
- ➕ Lange Kampagne
- ➕ Spannende Zeitepoche mit Konflikten um Handelsrouten und Kolonien
- ➖ Nervig lang dauernde Rundenberechnung des Computers
- ➖ Schleppender Spielablauf durch lange Bauzeiten
- ➖ Hoffnungslos veraltete Optik
- ➖ Keine Hilfsfunktionen für Anfänger
- ➖ Altbackenes und unübersichtliches Menüdesign

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **66**

Von: Peter Bathge

Horror im Zweier- und Viererpack: Dieser Mehrspielermodus ist erfrischend anders.



▶ **PARTNERARBEIT** | Die Fähigkeiten der Helden ergänzen sich gut: Fettel hebt Gegner aus der Deckung, Point Man verpasst ihnen eine Kugel.

▼ **DURCHBRUCH** | Solche Engstellen reparieren Sie im Wehen-Modus in den Kampfpausen. Ansonsten überschwemmen die Feinde Ihre Basis.





GEISTERJÄGER | Bei „Überlebender der Seelen" treten Geist-Spieler gegen menschliche Soldaten an.

FEAR 3 – Mehrspieler-Test



Nach dem Einzelspieler-Test in der letzten Ausgabe widmen wir uns nun der Koop-Kampagne von **FEAR 3** und den Online-Spielmodi, die auf zwölf Karten Platz für vier Spieler bieten.

Um die Kampagne zu zweit zu spielen, suchen Sie im Serverbrowser nach Mitspielern. Das Programm fand zum Testzeitpunkt jedoch nur eine Handvoll Spiele und hatte Probleme damit, eine Verbindung aufzubauen. Haben Sie einen Partner aufgegabelt, treten solche Mängel aber in den Hintergrund: Die Fähigkeiten der beiden Charaktere (Point Man: Zeitlupe; Paxton Fettel: Übernahme von Gegnern) ergänzen sich gut und verleihen den Gefechten taktische Würze, vor allem in den zwei höheren Schwierigkeitsgraden.

Zusätzlich existiert ein Multiplayer-Modus mit vier Spielvarianten. „König der Seelen" ist eine Art Deathmatch: Die Spieler übernehmen als Geister herumstreunende Soldaten und erledigen die restlichen KI-Gegner. Die Seelen der Verstorbenen zählen als Punkte; wer in seiner Geisterform draufgeht, verliert einen Großteil der Seelen. Nett!

Bei „Wehen" verschanzen Sie sich in einem Haus und wehren Widersacher ab, die in Etappen angreifen. Mit jeder Runde nimmt Stärke und Anzahl der Feinde zu. Zwischen den Angriffen schleppen Sie Munitionskisten in die Basis oder reparieren Barrikaden. Knifflig!

Im Modus „Be******ner Lauf" jagt eine unaufhaltsam vorrückende Nebelwand die Spieler vor sich her. Wenn auch nur ein Teilnehmer mit dem Nebel in Berührung kommt, ist die Mission gescheitert. Die Spieler rennen daher in halsbrecherischem Tempo zum Levelausgang und kriegen es unterwegs mit dutzenden KI-Soldaten zu tun. Hektisch!

In „Überlebender der Seelen" geht es darum, möglichst lange am Leben zu bleiben. Zu Beginn wird ein Spieler zum Geist bestimmt, der in die Rolle angreifender NPCs schlüpft. Bringt er auf diese Weise einen Menschen zu Boden und verwandelt ihn in einen Geist, erhält der Angreifer Punkte. Am Ende mehrerer Runden gewinnt derjenige, der am längsten überlebt oder die meisten Kameraden in Geister verwandelt hat. Kurzweilig! ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge

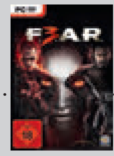


„Eine willkommene Abwechslung"

Auch wenn die Schockmomente zu zweit an Intensität einbüßen: Die Kampagne gewinnt durch den Koop-Modus deutlich an Unterhaltungswert. Die Online-Spielmodi zeugen zudem vom Einfallsreichtum der Entwickler; besonders „Überlebender der Seelen" und „Be******er Lauf" spielen sich erfrischend anders. Dennoch bezweifle ich, dass **FEAR 3** einen bleibenden Eindruck in der Mehrspieler-Gemeinde hinterlässt: Zu zahlreich sind die Mängel bei Serverbrowser und Komfort. Außerdem existieren für jeden Modus lediglich drei Karten, die langweilig gestaltet sind und nur aus Korridoren und rechteckigen Räumen bestehen. Öde!

FEAR 3

Ca. € 40,-
24. Juni 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Day 1 Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Das Spiel benötigt ein Steam-Konto. Für die Aktivierung ist eine Internetverbindung Pflicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: In den lieblos gestalteten Online-Levels fällt die altbackene Optik besonders negativ auf.
Sound: Die Sprüche der Soldaten wiederholen sich ständig, die deutschen Sprecher wirken amateurhaft.
Steuerung: Es fehlen ein Textchat und die Option, das Mikrofon nur per Tastendruck zu aktivieren (Push-to-talk).

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne plus vier Online-Modi, 12 Karten
Zahl der Spieler: 2–4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E7500/ Phenom II X2 550, Geforce GTS 450/ Radeon HD 5750, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9300/ Phenom II X4 955 BE, Geforce GTX 460/Radeon HD 5850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
In der deutschen Version lösen sich Gegner bei ihrem Ableben in Rauch auf, es spritzt kein Blut und die Figuren behalten ihre Gliedmaßen. Immer noch zu sehen sind auf dem Boden liegende Leichen und Blutpfützen, welche die Levels zieren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit: 8 Stunden
FEAR 3 lief auf unseren Testrechnern flüssig und stürzte nur ein einziges Mal ab. Der Serverbrowser erwies sich jedoch als unkomfortabel und fehlerhaft; oft war der Einstieg in eine laufende Partie ein reines Glücksspiel.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr hohes Tempo
- ➕ Interessante, ungewöhnliche Spielmodi
- ➕ Wichtiger Teamplay-Aspekt in „Wehen" und „Be******er Lauf"
- ➕ Koop-Modus profitiert von unterschiedlichen Charakteren
- ➖ Wenige, ideenlos gestaltete Karten
- ➖ Fehlerhafter Serverbrowser und Verbindungsprobleme
- ➖ Kein Textchat, kein Push-to-talk
- ➖ Miese deutsche Sprachausgabe
- ➖ Deutsche Version zensiert

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Von: Robert Horn

Keine doofe Filmversoftung – dafür ein harmloser Mario-Kart-Klon



SPRINTER | Wenn Sie Ihren Turbo bis zum Maximum aufladen, dann umgibt Sie ein schützender Schild.

HETZJAGD | Erledigen Sie Gegner, gibt es Bonus-Zeit. Je länger Sie durchhalten, desto besser.

Cars 2

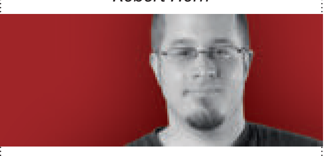
Das Rennspiel **Cars 2** passt eindeutig in die Kategorie „Spiel zum Film", womit es von vornherein schon von vielen Spielern als billig produziertes Machwerk abgetan wird, das eh nur noch mehr Geld in die Kassen der Vermarkter spülen soll. Entwickler Avalanche setzt diesen Vorurteilen allerdings ein solides, recht spaßiges Rennspiel entgegen, das sich nicht wie sonst üblich an die Handlung des Films klammert. Stattdessen inszenieren die Entwickler **Cars 2** als unkomplizierten, fröhlichen **Mario Kart**-Klon, der vor allem bei jüngerem Publikum Anklang finden dürfte.

Die Rennmodi – insgesamt gibt es fünf Einzelspieler- und zwei Mehrspieler-Varianten – werden lose in eine Rahmenhandlung um die Agentenorganisation C.H.R.O.M. gepackt. Dort erfahren Lightning McQueen, der Held der Filme, und seine Freunde, was es heißt, ein Agent zu sein. In sechs Stufen, unterteilt in eine Vielzahl von Rennen, schalten Sie Extras wie neue Strecken oder insgesamt 36 Autos aus dem Film frei. Die einzelnen Rennmodi halten bei Laune: Mal rasen Sie simpel um die Bestzeit, ein anderes Mal versuchen Sie, möglichst viele Bösewichter von der Strecke zu pusten, oder kämpfen in einer Art Arena gegen Massen gegnerischer Autos. Klingt albern, macht aber dank diverser kreativer Waffen eine Menge Spaß. Nett: Um Ihre Energie aufzufüllen, können Sie in der Luft wilde Stunts vollführen, rückwärts fahren oder das Auto auf zwei Rädern durch die Kurven zirkeln.

Leider bietet der Computergegner kaum Herausforderung und der Mehrspielermodus enttäuscht. Gerade mal zwei Spieler treten im Splitscreen gegeneinander an – genug Controller vorausgesetzt. Mit noch mehr Spielern über LAN oder Internet hätte **Cars 2** sicherlich auch länger als ein paar Stunden Laune gemacht. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Witzig und nett, aber von allem zu wenig"

Das **Mario Kart**-Prinzip, also mit aufgesammelten Waffen Kollegen von der Piste blasen, ist zeitlos toll. Schön, dass die Entwickler dieses Mal geschickt geklaut haben, anstatt sich verbissen an eine filmische Vorlage zu halten. Herausgekommen ist so ein witziges, kurzweiliges Rennspiel, das überraschend viel Spaß macht. Gerade jüngeren Spielern dürfte das leicht zu erlernende und gut durchdachte Spielprinzip gefallen, Profis dagegen sind schnell unterfordert. Schade nur, dass die Entwickler den witzigen Mehrspielermodus (nur zwei Spieler!) so beschneiden. Denn gegen den Computer hält mich die rasante Ballerei nur wenige Stunden am Rechner.

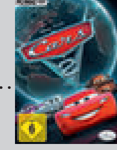
MEHR DAVON | Der Mehrspielermodus mit geteiltem Bildschirm macht kurzzeitig Laune, ist aber insgesamt viel zu kümmerlich.



COOLER KNIFF | Wer auf zwei Rädern fährt, lädt seinen Turbo extraschnell auf. Alternativ hilft gutes Driften oder Rückwärtsfahren.

CARS 2

Ca. € 20,-
14. Juli 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Avalanche Software
Publisher: Disney Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Disk-Kopierschutz, Details sind uns derzeit noch nicht bekannt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dem Film nachempfunden, dennoch etwas farbarm und grob texturiert
Sound: Originalstimmen aus dem Film, belangloses Hintergrundgedudel
Steuerung: Etwas komplizierte Tastatur-Steuerung, wir empfehlen den Einsatz eines Gamepads.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Splitscreen für maximal zwei Spieler, Modi: Disruptor, Arena
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 3,0 GHz Pentium 4/AMD Athlon 64 3500+, 2 GB RAM, Nvidia FX 6600/Ati Radeon X800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Zwar wird in **Cars 2** mit Raketen und Maschinengewehren geschossen, doch zum einen ballern hier Autos aufeinander, zum anderen fliegen getroffene Gegner nur lustig durch die Luft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Cars 2** mit der offiziellen deutschen Verkaufsversion. Die lief problemlos auf unserem Testrechner. Einziges Ärgernis: Eine unzureichende Tastaturerklärung führt zu Missverständnissen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Knuffig-buntes Rennspiel für jüngere Gamepad-Raser
- ➕ Unzählige Charaktere mit Originalstimmen aus dem Film
- ➕ Nett geklonte **Mario Kart**-Variante
- ➕ Tricks wie Rückwärtsfahren oder Springen sorgen für Abwechslung und neue Renntaktiken.
- ➕ Abwechslungsreiche Rennmodi
- ➕ Gut gestaltete Rennstrecken
- ➕ Viele freischaltbare Extras
- ➖ Umständliche Tastatursteuerung
- ➖ Keine Internet- oder LAN-Unterstützung
- ➖ Nur zwei Mehrspielermodi, nur über Splitscreen
- ➖ Verkorkste Menübedienung
- ➖ Teils arg hässliche Grafik
- ➖ Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Komplett-PC für Spieler





PC-Games-PC Editors Choice 3

Beim neuen PC-Games-PC setzen wir erneut nur auf hochwertige Retail- und nicht auf OEM-Komponenten. Bei der Komponentenauswahl wurde vor allem darauf geachtet, dass die Bauteile nicht laut sind. Trotzdem ist das Gerät dank dem Core i5-2500 aus Intels neuer CPU-Generation voll spieletauglich. Auch die Geforce GTX 560 Ti ist der perfekte Preis-Leistungs-Tipp für Spieler und darf in diesem PC nicht fehlen. Die verbauten 8 GiByte DDR3-RAM sind zwar etwas überdimensioniert, doch bei den aktuell günstigen Speicherpreisen sicherlich keine Fehlinvestition. Beim Mainboard setzen wir auf die Asus-Platine P8H67 R.3.0. Diese unterstützt USB 3.0 sowie SATA 3. Alle Komponenten werden in einer Spezial-Edition vom Antec Three Hundred verbaut, dessen Innenraum schwarz lackiert wurde.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 879 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 979 Euro erwerben. ❑

PC-GAMES-PC EDITORS CHOICE 3

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice3
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-2500
Grafikkarte	Geforce GTX 560 Ti/1.024 MiByte
Mainboard	Asus P8H67 R.3.0
Festplatte	Samsung F3 HD103SJ 1.000 GB
Speicher	8 GiByte DDR3-1333-RAM
Netzteil	Cougar SX460W PCGH-Edition
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3 + NB XE1
Gehäuse	Antec Three Hundred Black Edition
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Gehäuselüfter/Sonstiges	2x Antec-Lüfter, HDD-Entkoppler
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,0 Sone/29 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,5 Sone/32 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	58 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	Maximal 227 Watt
3D Mark 11	P4.001
3D Mark Vantage	P21.601
3D Mark 06	23.544 Punkte
Preis* ohne Betriebssystem	**€ 879,–**
Preis* mit Windows 7 64 Bit**	**€ 979,– (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 07.04.2011, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.

GEHÄUSE/BRENNER | Das Antec Three Hundred in einer Black Edition sowie ein DVD-Brenner kommen zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Wir verwenden einen Intel Core i5-2500 samt CPU-Kühler von Cooler Master. Den Lüfter haben wir dabei durch ein leiseres Modell ersetzt.

FESTPLATTE | Die verwendete Samsung-Festplatte ist schnell, leise und bietet 1.000 GByte Speicher.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1333-Speicher werden im PC-Games-PC Editors Choice 3 verbaut.

GRAFIKKARTE | Bei diesem PC verbauen wir die Geforce GTX 560 Ti. Die Grafikkarte verfügt über 1.024 MiByte Speicher und unterstützt Direct X 11.

MAINBOARD | Das Asus-Board P8H67 R.3.0 verfügt über USB-3.0- und SATA-3-Anschlüsse und ist damit zukunftssicher.

NETZTEIL | Das verwendete Cougar-Netzteil bietet 460 Watt und kommt mit Kabelmanagement aus, damit keine unnötigen Kabel im Gehäuse liegen.



Von: Stefan Weiß

Strategie-Urgestein mit neuem Namen – so lässt man Klassiker wiederauferstehen!



▼ **DETAILVERLIEBT** | Panzerfans erfreuen sich an den im Spiellexikon enthaltenen technischen Schnittzeichnungen der Fahrzeuge.

KLASSISCH | Genau wie im Vorbild **Panzer General** aus den Neunzigern steuern Sie auch in **Panzer Corps** Ihre Einheiten auf einem Spielfeld mit Hexagonfeldern.

Panzer Corps: Wehrmacht

Wenn Strategen im Jahre 1994 stundenlang Runde für Runde militärische Einheiten über ein Spielfeld mit sechseckigen Feldern bewegten und sich taktische Finessen aller Art einfallen ließen, um siegreich zu sein, stand mit Sicherheit **Panzer General** auf der dazugehörigen Spielepackung.

Heute, 17 Jahre später, lassen die Entwickler The Lordz Games mit **Panzer Corps: Wehrmacht** genau dieses taktisch anspruchsvolle Spielerlebnis wieder aufleben. Hier erwartet Sie keine Bombast-Inszenierung mit schicken Rendervideos und keine anspruchsvolle 3D-Grafik, dafür ein Taktik- und Strategiefest der Extraklasse.

Eingebettet in das Strategieszenario Zweiter Weltkrieg, ausgestattet mit 400 verschiedenen Einheitentypen, die Sie im Laufe der umfangreichen Kampagne aufseiten der Deutschen und in 29 verfügbaren Einzelszenarien wahlweise als deutscher oder alliierter Feldherr befehligen – allein der Spielumfang in **Panzer Corps** ist erfreulich riesig. Das gilt ebenso für einen Großteil der Levelkarten, auf denen das Terrain massiven Einfluss auf die Einheiten nimmt. Der Missionsaufbau ist dabei ebenso simpel wie fordernd: Innerhalb einer fest vorgegebenen Rundenzahl müssen bestimmte Schlüsselpositionen erobert sein. Wer sich dabei als besonders geschickter Truppenlenker beweist und deutlich unter dem Rundenlimit bleibt, schaltet mitunter Bonusmissionen frei, die in der Regel fiktiver Natur sind. So dürfen Sie beispielsweise die USA überfallen oder marschieren in England ein.

Panzer Corps versteht es, Strategen in seinen Bann zu ziehen: Ein umfangreiches Lexikon mit vielen technischen Zeichnungen und Infos lädt zum Stöbern ein, Einheiten, die sich erfolgreich in den Schlachten schlagen, erhalten Auszeichnungen und Boni für weitere Einsätze, Prestige-Punkte, die Sie durch die Eroberung von Städten erhalten, sorgen dafür, dass Sie sich Nachschub und neue Einheiten leisten können oder diese aufwerten. Schnell ertappt man sich dabei, „nur noch diesen Zug beenden" zu wollen, dem dann 50 weitere folgen.

Zu meckern gibt es nicht viel, die KI erlaubt sich hin und wieder Patzer und in Sachen Bedienung vermissen wir Details wie eine einblendbare Terraininfo oder eine Anzeige für die Schussreichweite. Innovation braucht das Spiel nicht, sein strategischer Tiefgang allein überzeugt. ❑

MEINE MEINUNG |

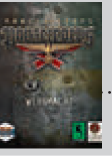
Stefan Weiß



„Altmodisch gut und verdammt clever!"

Man mag es dreist nennen, dass ein kleines Entwicklerteam einfach mal so einen Uralt-Hit quasi 1:1 neu auflegt, doch das Ergebnis ist sehr gut geworden. **Panzer General**-Veteranen verfallen in freudige Verzückung, während Strategie-Neulinge nach all den modernen Strategie-Fliegengewichten im Genre endlich mal erleben dürfen, worauf es bei einem echten Schwergewicht ankommt. Schwächen wie das nicht perfekte Balancing lassen sich verschmerzen, zumal die Entwickler dies noch patchen können.

PANZER CORPS: WEHRMACHT



Ca. € 30,-
11. Juli 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: The Lordz Games Studio
Publisher: Matrix Games/Slitherine
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Die Installation erfordert eine gültige Seriennummer.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Altmodische 2D-Grafik, die den Brettspielcharakter unterstreicht
Sound: Gute Soundeffekte, aber auf Dauer nerviges Soundtrackgedudel
Steuerung: Menüpunkte wie der Kauf von Einheiten sind umständlich, ansonsten überzeugt die Maus-Tastatur-Bedienung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die Einzelszenarien lassen sich zu zweit gegeneinander entweder an einem PC oder per E-Mail-Versand der Züge über einen Spielserver bestreiten.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

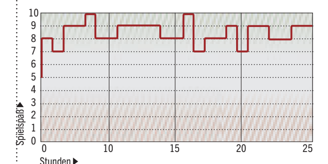
Minimum: P4 2 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 8500 GT/Radeon X1600 Pro, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300/ Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Trotz der ernsten Thematik Zweiter Weltkrieg stellt **Panzer Corps** die Gefechte stilisiert dar und wirkt wie ein animiertes Brettspiel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Beta-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00



Während des gesamten Tests lief **Panzer Corps** stabil und problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Große Einheitenvielfalt
- ➕ Strategisch und taktisch anspruchsvolle Gefechte
- ➕ Motivierendes Erfahrungssystem für „Kerneinheiten"
- ➕ Bonusszenarien als Belohnung
- ➕ Gelände- und Wettereinfluss
- ➕ Eigene Szenarien möglich (Editor)
- ➖ Schwächen bei Bedienung und KI
- ➖ Altmodische Grafik
- ➖ Kampagne nur auf deutscher Seite spielbar, dabei fehlt aber der Afrika-Feldzug.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**



JETZT IN IHREM WOHNZIMMER!





Eine einzigartige Kombination aus Quiz- & Actionspielen mit den Spielregeln der Original-TV-Show, liebevoll gestalteten Karikaturen und natürlich mit den Originalstimmen von Stefan Raab, Matthias Opdenhövel und Elton. Besiegen Sie Stefan Raab im Show-Modus oder treten Sie gegen Ihre Freunde im Party-Modus an.















Von: Stefan Weiß

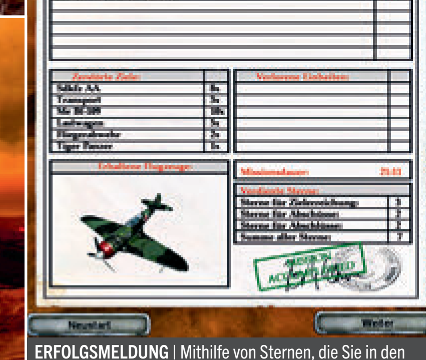
Strike Commander im Zweiten Weltkrieg? Mal was Neues, aber zum Fliegerass reicht es nicht!



▶ **GRAU IN GRAU** | Die frei wählbaren Luftschlachten außerhalb der Kampagne sind grafisch und inhaltlich nur mäßig befriedigend.



▼ **POSTKARTENMOTIV** | Vor der untergehenden Sonne Afrikas Dogfights zu bestehen, macht für ein Weilchen recht viel Spaß.



ERFOLGSMELDUNG | Mithilfe von Sternen, die Sie in den Missionen verdienen, schalten Sie neue Flieger frei.

Air Conflicts: Secret Wars

Die Geschichte ist schnell erzählt: Ungezogenes Mädchen wächst ohne Eltern in der Obhut eines Fliegerveterans auf und steigt unter dem Rufzeichen DeeDee selbst in die Lüfte, um sich mit Whiskey-Schmuggel über Wasser zu halten. Der Story-Modus in den sieben Kampagnen mit 49 Missionen ist nett gedacht, hebt er sich doch vom sonst üblichen, um historische Authentizität bemühten Szenario des Zweiten Weltkriegs ab. Leider fällt die Umsetzung schwach aus – die eher gelangweilt klingenden Sprecher lassen kaum Atmosphäre aufkommen, die Dialogtexte wirken oft platt und wie der krampfhafte Versuch, irgendwie die Schauplätze Tobruk, Aserbaidschan, Jugoslawien, Polen, Frankreich, Slowakei und das Finale in Berlin zu verbinden.

Im jeweiligen Cockpit der 16 zur Verfügung stehenden Maschinen (unter anderem Spitfire, IL2 und Ju-87B2 Stuka) findet man sich schnell zurecht. Sie steuern die Kisten wahlweise im Arcade- oder Simulationsmodus, wobei sich **Air Conflicts** nicht mit einer komplexen Flugsimulation wie etwa **IL2-Sturmovik** vergleichen lässt. Die Missionen sind abwechslungs- und temporeich, aber oft zu kurz. Bombardements, klassische Dogfights, zeitkritische Aufträge, Eskorten, Konvoizerstörung – alles dabei. Zusätzlich stehen zwölf Luftschlachten zur Wahl. Leider glänzt die KI auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden nicht mit Höchstleistungen; man merkt **Air Conflicts** an, dass es mehr auf Action-Unterhaltung ausgelegt ist: Nicht mal der Rote Baron würde auf die Wahnsinnsidee kommen, sich mit einem Doppeldecker (Zenith Z6A) auf einen Dogfight gegen sechs schwer bewaffnete Messerschmitt Bf109 einzulassen. ❑

MEINE MEINUNG |

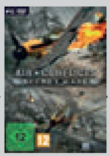
Stefan Weiß



„Simulation auf Sparflamme"

Zwar wirbt die Packung mit „Realismus pur" im Simulationsmodus, aber als Flug-Sim-Pilot erwartet man mehr als nur eine aufgebohrte Steuerung. Unbegrenzte Munition? Kein Treibstoffverbrauch? Bäh! Der Story-Ansatz (**Strike Commander** lässt grüßen) ist ja ganz nett, doch die Inszenierung ist zu schwach. Was mich richtig stört, sind Bugs und Ungereimtheiten, wenn etwa Panzersperren auch nach 50 erfolgreichen Bombenabwürfen noch völlig unversehrt sind oder mich das Spiel nach einer Zwischensequenz erst fünf Meter vor einer Felswand wieder an den Steuerknüppel lässt – autsch, Mission fehlgeschlagen, Spaß dahin!

AIR CONFLICTS: SECRET WARS



Ca. € 25,-
14. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Games Farm
Publisher: Bitcomposer Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei der DVD-Version muss der Datenträger im Laufwerk liegen, die Download-Version müssen Sie im Internet freischalten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Flugzeugmodelle sehen ordentlich aus, die Umgebungsgrafik dagegen ist meist verwaschen.
Sound: Die Sprecher wirken etwas gelangweilt, Effekte und Musik sind befriedigend.
Steuerung: Frei konfigurierbare Maus-, Tastatur-, Gamepad- und Joystick-Bedienung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch, Team-Deathmatch, Flaggeneroberung und „Zerstöre und beschütze", LAN-Modus
Zahl der Spieler: Bis zu 8 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E7300/Athlon II X2 255, Geforce GTS 150/Radeon HD 5670, 2 GB RAM (XP/Vista/7)
Empfehlenswert: i3-2100/Phenom II X4 945, Geforce GTX 460/Radeon HD 5770, 4 GB RAM (XP/Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In Bodennähe hört man Todesschreie getroffener Soldaten, Flug- und Fahrzeuge explodieren. Auf explizite Gewaltdarstellung verzichtet das Spiel jedoch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Die Verkaufsversion lief meist fehlerfrei. Hin und wieder kam es jedoch zu Spielabstürzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ordentliche Flugzeugauswahl
- ➕ Viele unterschiedliche Schauplätze und abwechslungsreiche Aufträge
- ➕ Gut anpassbare Steuerungsoptionen (Maus, Tastatur, Gamepad, Joystick)
- ➕ Der Schwierigkeitsgrad lässt sich vor jeder Mission anpassen.
- ➖ Unglaubhaft wirkende Kampagnenerzählung
- ➖ Zu wenig Simulationsfeeling
- ➖ Der Wiedereinstieg in die Mission nach einer Zwischensequenz kann zum Flugzeug-Crash führen.
- ➖ Bugs und Ungereimtheiten trüben den Spielspaß

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Sechs Rennspiele unter 20 Euro

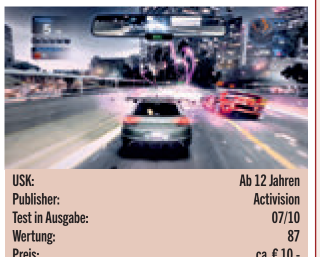
Bei einer Geschwindigkeitsübertretung in diesen Spielen fällt das Bußgeld extra klein aus.

Blur



Kennen Sie das Nintendo-Rennspiel Mario Kart? Blur ist eine moderne Version des Klassikers und sorgt online für lang anhaltenden Spaß.

Eine umfangreiche Kampagne führt sie durch vier Modi und belohnt Ihre Fortschritte mit neuen Wagen und Strecken. In den Rennen sprengen Sie Konkurrenten mit Power-ups aus dem Weg oder verpassen Ihrem Auto einen Geschwindigkeitsschub. Die KI nutzt diese Extras konsequent; zusammen mit dem anspruchsvollen Fahrverhalten ergibt das einen fordernden Schwierigkeitsgrad. Noch kniffliger sind die Duelle mit menschlichen Spielern; bis zu 20 nehmen an einer Online-Partie teil.



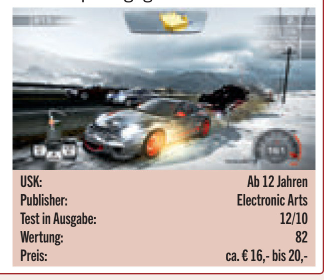
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Activision
Test in Ausgabe:	07/10
Wertung:	87
Preis:	ca. € 10,-

Need for Speed: Hot Pursuit



Burnout-Entwickler Criterion brachte die Need for Speed-Reihe mit Hot Pursuit wieder auf die Beine. Ein paar Stolpersteine inklusive.

Allein oder im Mehrspieler-Modus nehmen Sie an illegalen Rennen teil und flüchten vor der Polizei. Alternativ drehen Sie den Spieß um und steigen in ein Fahrzeug der Gesetzeshüter. Dann dürfen Sie Helikopterunterstützung anfordern oder Nagelteppiche auslegen. Die Spielwelt bietet viel optische Abwechslung, allerdings ähneln sich die Rennmodi stark. Dazu kommen der geringe Schwierigkeitsgrad und die unrealistische Gummiband-KI der Computergegner.



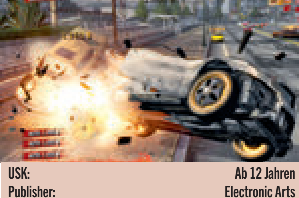
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	12/10
Wertung:	82
Preis:	ca. € 16,- bis 20,-

Burnout Paradise: The Ultimate Box



Zerstörung pur: Nirgendwo sonst bekommen Sie so spektakuläre Unfälle zu sehen wie im ersten PC-Auftritt der Burnout-Serie.

In einer offenen Spielwelt nehmen Sie nach Gusto Herausforderungen an und düsen von einem Rennen zum nächsten. Durch riskante Manöver wie Stunts oder das Fahren im Gegenverkehr laden Sie eine Boost-Anzeige auf; der Extraschub entscheidet über Sieg oder Niederlage. Neben gewöhnlichen Rennen stehen Stunt- und Crash-Modi zur Auswahl. Ein großer Fuhrpark mit mehreren Rennklassen inklusive Motorrädern sowie der unterhaltsame Online-Modus unterhalten lange.



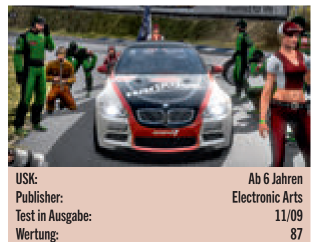
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	03/09
Wertung:	83
Preis:	ca. € 10,-

Need for Speed: Shift



Mit Shift machte die NfS-Serie einen Schritt Richtung Simulation. Großen Anteil daran hat die authentische Cockpit-Perspektive.

Satte 170 Wettbewerbe umspannt die Karriere im Neustart der Raserreihe, dessen Fahrgefühl sich deutlich von den Arcade-Eskapaden der Vorgänger unterscheidet. Neben den detaillierten Wagenmodellen begeistert vor allem die packend umgesetzte Cockpit-Perspektive: Sie blicken aus der Helmkamera des Piloten auf die Strecke und fühlen sich beinahe so, als würden sie tatsächlich in einem der rund 70 hochgezüchteten Rennwagen sitzen.



USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	11/09
Wertung:	87
Preis:	ca. € 10,-

Colin McRae: Dirt 2



Dirt 2 ist keine realistische Rallye-Simulation, sondern ein Fun-Racer mit beeindruckender Grafik und kurzweiligen Rundkursrennen.

Die klassischen Rallye-Etappen der **Colin McRae**-Serie rücken bei **Dirt 2** in den Hintergrund. Statt verlassene Waldpfade entlang zu rattern, düsen Sie über von Zuschauermassen belagerte Teerkurse, auf denen sich computergesteuerte Konkurrenzwagen drängeln. Bei so viel Betrieb auf der Strecke sind Rangeleien unvermeidlich – dank DirectX-11-Optik sehen die Kollisionen hervorragend aus. Per Flashback-Funktion drehen Sie nach ungewollten Zusammenstößen die Zeit zurück.



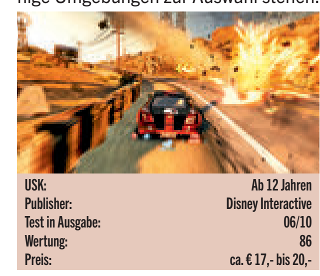
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Test in Ausgabe:	13/09
Wertung:	87
Preis:	ca. € 9,- bis 15,-

Split/Second: Velocity



Das Spiel der Pure-Macher verbindet rasante Positionskämpfe mit bildschirmfüllenden Explosionen wie aus einem Hollywood-Streifen.

In **Split/Second** sind entlang der Strecke Sprengladungen verteilt, die hochgehen, sobald Sie durch Windschattenfahren und Drifts genügend Energie gesammelt haben. Diese Powerplays lassen Türme oder Brücken in sich zusammenfallen und schrotten die Widersacher. In anderen Spielvarianten weichen Sie detonierenden Fässern oder Raketen aus. Gegen Ende der Karriere verlieren die großartig präsentierten Explosionen an Reiz, auch weil nur wenige Umgebungen zur Auswahl stehen.



USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Disney Interactive
Test in Ausgabe:	06/10
Wertung:	86
Preis:	ca. € 17,- bis 20,-

Rollenspiele

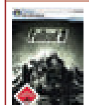
Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

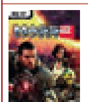
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie ein gut erzähltes Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



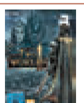
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher 2: Assassins of Kings
Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Activision
Wertung:	84



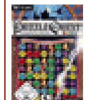
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



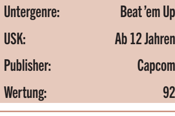
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut

NEUZUGANG



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.



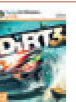
Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

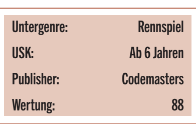
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.



Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



NEUZUGANG

Super Street Fighter 4: Arcade Edition



DÜSTER | Die neuen Kämpfer wie Evil Ryu und ihre sehenswerten Spezialangriffe ergänzen die bestehende Charakterriege hervorragend.

Die neue Version des bislang besten PC-Prügelspiels verbessert das Originalspiel in allen Belangen. Grund genug, um **Super Street Fighter 4: Arcade Edition** in den Einkaufsführer aufzunehmen?

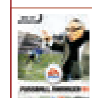
Die Pro-Argumente
Im Vergleich zu **Street Fighter 4** enthält die **Arcade Edition** 14 neue Charaktere. Capcom hat an der Balance geschraubt, um ein faires Spielerlebnis zu garantieren. Der Mehrspieler-Modus bietet neue Turnier-Spielvarianten, in denen bis zu acht Teilnehmer einander verkloppen. Dazu kommen die aus den Vorgängern bekannten Bonus-Stages und neue Optionen bei der Videoaufnahme von Kämpfen.

Die Contra-Argumente
Anders als bei den spielbaren Figuren hält sich die **Arcade Edition** in Sachen neue Arenen zurück: Nur fünf frische Hintergründe sind im Spiel enthalten. Ein Wermutstropfen ist darüber hinaus der fehlende Offline-Turniermodus.

Das Ergebnis
Alle acht Redakteure stimmen für die Aufnahme in den Einkaufsführer anstelle von **Street Fighter 4**.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fußball Manager 11

Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NBA 2K11

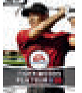
Getestet in Ausgabe: –
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	--

Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Adventures

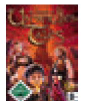
Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



Geheimakte Tunguska

Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

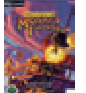
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales

Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

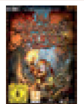
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island

Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

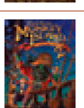
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World

Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition

Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

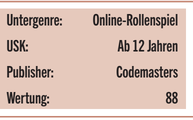
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

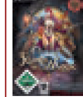


Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Rift

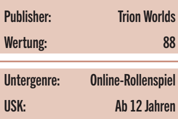
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic

Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.



Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Actionspiele

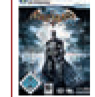
Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood

Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Batman: Arkham Asylum

Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space 2

Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Grand Theft Auto 4

Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2

Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90

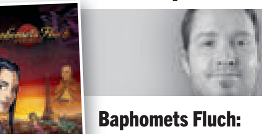


Tomb Raider: Legend

Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Felix empfiehlt



Baphomets Fluch: Director's Cut

Der Adventure-Klassiker wurde im August 2010 als überarbeitete Version neu veröffentlicht – Sprachauswahl, neue Rätsel und ein Hilfe-System zählen zu den Neuerungen. Tipp: Auch Teil 2 gibt es seit Mai 2011 als verbesserte Fassung!

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Revolution Software
Wertung:	--

Peter empfiehlt







Lara Croft and the Guardian of Light

Getestet in Ausgabe: 11/2010
Den Ableger der **Tomb Raider**-Serie gibt es nur als Bezahl-Download bei der Online-Plattform Steam. Wer diese Art des Spielkaufs scheut, dem entgeht ein sympathisches Abenteuer aus der Vogelperspektive. Vor allem im Koop-Modus an einem PC oder online berauscht das Spiel mit cleveren Zwei-Spieler-Rätseln und kniffligen Hüpfpassagen. Abwechslungsreiche

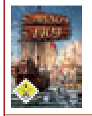


Herausforderungen und versteckte Extras motivieren zum Erkunden der wunderschön gestalteten Levels, in denen sich dutzende Gegner tummeln.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

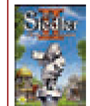
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



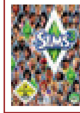
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



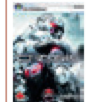
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



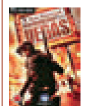
Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



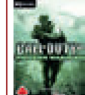
Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



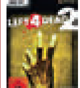
Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



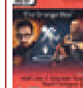
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

ABGELEHNT

Panzer Corps: Wehrmacht



SPRÖDE | Die Karte von **Panzer Corps** ist schlicht, aber übersichtlich. Statt großer Explosionen stehen hier kluge taktische Entscheidungen im Vordergrund.

Mit **Panzer Corps** testeten wir diesen Monat eine **Panzer General**-Neuauflage. Ein Geheimtipp für die Strategie-Empfehlungsliste?

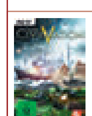
Die Pro-Argumente
Die knackigen Gefechte und die meist schlaue KI fordern Strategen. Terrain und Wetter haben Einfluss auf die Gefechte, genauso wie die Stärken der Einheitentypen. Bonusziele und Einzelszenarien motivieren auch nach Kampagnenende.

Die Contra-Argumente
Zeitweise stören KI-Schwächen und Komfortmängel den Spielspaß, etwa das Fehlen der Anzeige der Schussreichweite. Die staubtrockene Präsentation dürfte zudem viele Zocker abschrecken.

Das Ergebnis
Vier Redakteure enthielten sich der Stimme, zwei stimmten dafür und zwei dagegen – das reicht nicht für eine Einkaufsführer-Empfehlung!

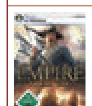
Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



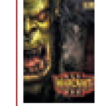
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

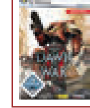


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Der neue Gratis-Trend

Immer mehr onlinebasierte ehemalige Vollpreisprodukte werden zu Free2Play-Titeln – Erfolgsrezept oder letzter Strohhalm?

Autoren: Wolfgang Fischer, Stefan Weiß, Robert Horn, Jürgen Krauß, Tobias Weituschat

INHALT

Unser aller Leben ist von Trends beeinflusst: Sie bestimmen, was wir essen, welche Autos wir fahren und was wir im TV sehen. Und natürlich bestimmen sie auch, was wir auf dem PC spielen. Dabei genügt oft ein einziger Titel, um eine ganze Trendlawine loszutreten. Mit **Rebel Assault** begann beispielsweise das CD-ROM-Laufwerk seinen Siegeszug. Fast noch wichtiger: die Wiederbelebung des vor sich hinvegetierenden Online-Rollenspielgenres durch **World of Warcraft**, das eine wahre Flut an neuen MMORPGs nach sich zog.

Mit diesen kam der nächste große Trend: Free2Play-Online-RPGs aus Asien schossen daraufhin wie Pilze aus dem Boden. Dabei ist der Begriff „Free2Play" oder kurz F2P (übersetzt: „kostenlos spielbar") zwar grundsätzlich korrekt, jedoch nicht die ganze Wahrheit. Derartige Spiele finanzieren sich in der Regel über Mikro-Transaktionen, also Mini-Einkäufe im zum Spiel gehörenden Item-Shop. Die dort verfügbaren Gegenstände dienen oft dazu, Spielern einen komfortableren Spielfortschritt zu gewähren, zum Beispiel durch einen Erfahrungspunktebonus oder ein zeitlich begrenztes Fortbewegungsmittel.

Wurden Free2Play-Spiele früher oft belächelt und mit Sätzen wie „Was nichts kostet, ist auch nichts wert!" herabgewürdigt, so erfreut sich diese Sparte mittlerweile immer größerer Beliebtheit und Akzeptanz. Dafür ist unter anderem der neueste Trend im Games-Bereich verantwortlich: Immer mehr Vollpreis- und Abonnement-Spiele werden auf das Free2Play-Modell umgestellt. Jüngstes Beispiel: der Mehrspieler-Shooter **Team Fortress 2**, den Hersteller Valve im Rahmen einer F2P-Offensive auf Steam seit Ende Juni quasi verschenkt. Wer das Spiel schon vorher gekauft hat oder einen einzigen Einkauf im Item-Shop tätigt (Gegenstände gibt's schon für weniger als einen Euro), erhält automatisch einen zeitlich unbegrenzten Premium-Account. Ob Valve mit dieser finanziell äußerst fairen Variante des Free2Play-Konzepts den gewünschten Erfolg hat, muss die Zukunft zeigen. Der Ansturm auf **Team Fortress 2** war nach der Umstellung auf jeden Fall riesig.

Nicht jeder Hersteller hatte mit der Umstellung auf ein Free2Play-Modell Erfolg. Das Seefahrer-MMORPG **Bounty Bay Online** dümpelt trotz gelegentlicher Updates auch als kostenlose Variante nur vor sich hin. Nicht viel besser steht es um **Archlord**: Codemasters veröffentlichte den Titel hierzulande im Dezember 2006 als Vollpreisprodukt mit monatlichen Abonnement-Kosten. Schon einen Monat später entschied sich der Hersteller aufgrund gravierender technischer Probleme, die Monatsgebühren abzuschaffen. Wenig später war der Titel dann komplett kostenlos spielbar, was aber nur für einen kurzzeitigen Anstieg der Benutzerzahlen sorgte. Und auch wenn es den Titel noch gibt, eine Erfolgsgeschichte stellt er nicht dar.

Noch schlimmer erging es dem **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott mit seinem letzten Streich, dem MMOG-Shooter **Tabula Rasa**. Der Titel erschien als Vollpreisspiel mit Abo-Modell, das kurz nach Release gekippt wurde. Dann wurde **Tabula Rasa** für kurze Zeit F2P, bevor man wegen Erfolglosigkeit die Server vom Netz nahm.

Die Wahl eines Free2Play-Modells ist also keineswegs ein Allheilmittel für nicht (mehr) ganz so erfolgreiche Online-Spiele. Dennoch wagen immer mehr Hersteller diesen Schritt. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten Vertreter des neuen Gratis-Trends vor und verraten im Kasten rechts, welche weiteren Titel in Kürze Free2Play werden.

KOSTENLOSE ZUKUNFT

Diese Spiele dürfen Sie bald gratis zocken!



Hellgate: London
Ursprünglich von den Flagship Studios entwickeltes Horror-Action-RPG, das nach der Schließung des Studios vom koreanischen Entwickler Hanbit Soft übernommen wurde. **Hellgate: London** soll noch in diesem Jahr hierzulande sein Comeback als Free2Play-Titel feiern. Aktuell befindet sich der Titel in der geschlossenen Betaphase.
(Termin: 3. Quartal)





Fallen Earth
Der atmosphärische Mix aus futuristischem Online-Rollenspiel und Shooter erschien nur in Nordamerika, war aber über Steam auch hierzulande spielbar. Mittlerweile haben sich die F2P-Spezialisten von Gamers First die Rechte gesichert und planen einen kostenlosen Neustart mit mehrstufigem Abo-Modell.
(Termin: 3. Quartal)

City of Heroes Freedom
Superhelden und -schurken bekriegen sich seit 2004 in diesem Online-RPG der Cryptic Studios (**Champions Online**). Ende des Jahres wollen die Entwickler nun den Schritt in Richtung Free2Play wagen, bieten über einen VIP-Zugang aber weiterhin Vorteile für die zahlende Kundschaft. Wie diese Boni im Detail aussehen werden, ist nicht bekannt.
(Termin: 4. Quartal)



Lego Universe
Das kindgerechte Online-Rollenspiel setzt auf actionreiches Gameplay und (wie sollte es anders sein?) einen umfangreichen Bau-Editor, in dem man sich mit den berühmten Klötzchen austoben darf. Gegen Ende des Jahres soll die Umstellung auf F2P erfolgen, wobei jedoch nur ein Teil der Spielwelt kostenlos zugänglich sein wird.
(Termin: 4. Quartal)

Team Fortress 2

Trotz Item-Shop mit Apothekenpreisen: Der Klassen-Primus überzeugt auch als Gratis-Version mit perfekter Spielbalance.

FAKTEN ZUM SPIEL

Mehrspieler-Shooter, kostenlos seit Juni 2011 (www.teamfortress.com)

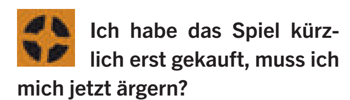
Abo- bzw. Premiumkosten

Mindestens € 0,39 (einmalig); kein Abo

Bezahlmöglichkeiten

PayPal, Kreditkarte, ClickandBuy, Visa Electron, PaySafeCard, Sofortüberweisung, iDeal, WebMoney

Selbst 2011 gilt noch: Wer Mehrspieler-Shooter sagt, muss auch **Team Fortress 2** sagen – erst recht, wenn es dabei um Spielerklassen geht. Seit Ende 2007 ist Valves Comic-Schießerei quasi durchgehend einer der meistgespielten Online-Titel – vor allem dank der unzähligen kostenfreien Erweiterungen, die die Entwickler dem Spiel in den vergangenen vier Jahren spendiert haben. Mit den ganzen Erweiterungen kam eine Vielzahl an neuen Waffen und Gegenständen sowie ein Itemshop ins Spiel – was entgegen aller Wahrscheinlichkeit die Spielbalance nicht beeinträchtigte. Egal ob Sie Premium- oder Standard-Nutzer sind: **Team Fortress 2** funktioniert immer noch bestens und sieht selbst heute noch absolut top aus!



Ich habe das Spiel kürzlich erst gekauft, muss ich mich jetzt ärgern?

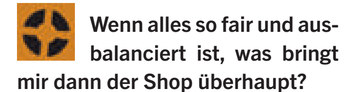
Ein bisschen vielleicht, immerhin sind die Unterschiede zwischen der (noch immer erhältlichen) Kaufversion und der Gratisfassung minimal. Alle Vollpreiszahler erhalten aber zum Trost einen einzigartigen Hut für ihre Spielfiguren.

Habe ich mit der Premium-Fassung irgendeinen spielerischen Vorteil?

Die wenigen Unterschiede zwischen den Versionen entnehmen Sie der Tabelle unten, einen spielerischen Vorteil gibt es aber für niemanden. Obwohl die Bezahlkunden Zugriff auch auf die ganz seltenen Gegenstände im Spiel haben, gibt es da keinerlei Überwaffen, exklusive Karten oder anderen neiderweckenden Kram. Auch Gratisspielern bietet **Team Fortress 2** stets eine faire Spielerfahrung.

Wie kann ich meinen Account aufwerten? Was kostet mich das? Brauche ich ein Abo?

Abonnements gibt es für **Team Fortress 2** nicht, wer einmal Geld für das Spiel ausgegeben hat – sei es, um das Spiel zu kaufen oder um etwas im Spiel zu kaufen –, ist Premium-Kunde auf Lebenszeit.



Wenn alles so fair und ausbalanciert ist, was bringt mir dann der Shop überhaupt?

Im Shop gibt es fast alle Gegenstände des Spiels zu kaufen – jedoch können die meisten auch gefunden oder gebastelt werden. Wer allerdings nicht lange suchen oder schrauben will oder auf der Suche nach etwas ganz Bestimmtem ist, dem bleibt oft nur ein Besuch im virtuellen Laden – oder er handelt mit anderen Spielern. Wichtig dabei: Alle Objekte, die nicht ausschließlich kosmetischer Natur sind, haben sowohl Vor- als auch Nachteile – es gibt keine unfair starken Waffen, keine Megarüstung oder Ähnliches.



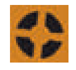
Wie ist das Preisniveau?

Sehr unterschiedlich. Den billigsten Proviant-Gegenstand „Bonk! Atomic Punch" beispielsweise gibt es schon für läppische € 0,39. Das dicke „Über-Update-Paket" mit zahlreichen brandneuen Waffen und Klamotten hingegen wandert für sportliche € 59,99 auf Ihre Festplatte (und soll, den Store-Angaben zufolge, sogar mal über € 160 gekostet haben).



Sie haben mich überzeugt, wie fange ich an?

Lassen Sie erst mal alles, was mit Items, Crafting, Handeln und so weiter zu tun hat, links liegen – Sie lernen mit der Zeit schon noch, wie das alles funktioniert. Stürzen Sie sich für den Anfang in einen der einfachen Spielmodi – das Spiel schlägt für Neulinge zum Beispiel Capture-Point vor. Auch ein Abstecher in die umfangreichen Tutorials schadet nicht, dort üben Sie unter anderem mit Bots und lernen Karten, Spielvarianten und Klassen kennen. Auf Wunsch steht Ihnen auch ein Coach zur Seite, also ein erfahrener Spieler, der Sie in echten Online-Partien mit Ratschlägen und Anweisungen versorgt.



Ich habe lange nicht mehr gespielt, was hat sich denn seit 2007 im Spiel verändert?

So ziemlich alles: Es gibt jetzt acht statt drei offizielle Spielmodi, einen Item-Shop, ein Crafting-System, unzählige Karten, zahlreiche Einstellungsoptionen, ein super Tutorial, einen Coaching-Modus, einen Videoeditor und noch gefühlte tausend Features mehr. ❑



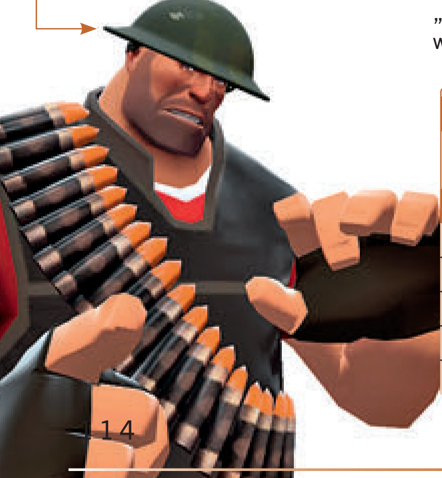
NACHGELEGT | Der Spielmodus Frachtrennen, in dem die Teams versuchen, ihre jeweilige Fracht als Erstes ins Ziel zu bringen, kam per kostenlosem Update.



WAS IST KOSTENFREI, WOFÜR MUSS ICH ZAHLEN?

Wer in einen Premium-Account investiert, darf sich über ein paar wenige Vorteile freuen. Kostenpunkt: schlappe 39 Cent.

Inhalt	Kostenlos	Premium
Klassen, Karten, Spielmodi	Alle verfügbar	Alle verfügbar
Rucksackplätze	50	300
Crafting	Wenige Blaupausen verfügbar	Alle Blaupausen verfügbar
Handeln/Schenken	Gegenstände erhalten	Gegenstände geben und erhalten
Verfügbare Gegenstände	Standard-Items	Alle, auch seltene und kosmetische



World of Warcraft Starter Edition

Die neue Schnupperversion des Online-Rollenspiels bietet zeitlich unbegrenzten Spielspaß!

FAKTEN ZUM SPIEL

Online-Rollenspiel, seit Ende Juni 2011 kostenlos mit einigen Einschränkungen spielbar (www.battle.net)

Abo- bzw. Premiumkosten
€ 12,99 im Monat, Rabatte für längere Mitgliedschaften

Bezahlmöglichkeiten
Kreditkarte, Giropay, Lastschrifteinzug, Prepaid Game Cards

Das größte und erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten hat, wie praktisch alle Konkurrenzprodukte, mit sinkenden Spielerzahlen zu kämpfen. Um dem entgegenzuwirken, hat sich Hersteller Blizzard entschieden, die bisherige, zeitlich begrenzte Testversion in ein Free2Play-Modell mit einigen Einschränkungen umzuwandeln. Die **Starter Edition** ermöglicht es Ihnen, fast alle Klassen und Völker bis Level 20 auszuprobieren. Ausgenommen sind die Rassen Worgen und Goblins (erfordert das dritte Add-on **Catacylsm**) sowie die Klasse Todesritter (verlangt die zweite Erweiterung **Wrath of the Lich King**). Dennoch ist der Umfang beeindruckend: Schließlich benötigen selbst erfahrene Spieler etwa acht Stunden, um die ersten 20 Spielstufen mit einer beliebigen Klasse zu bewältigen. Außerdem dürfen Sie ja nach dem Erreichen des Höchstlevels der Starter Edition noch weiterspielen und in mehrere Instanzen oder PvP-Arenen „reinschnuppern". Oder Sie fangen einfach eine neue Klassen-/Rassen-Kombination an, um herauszufinden, was es dort alles zu entdecken gibt. Wie sich die Abo-Variante von der **Starter Edition** unterscheidet, entnehmen Sie der Tabelle.



Wie komme ich an die Starter Edition von WoW?
Ganz einfach: Erstellen Sie auf www.battle.net kostenlos einen Account und laden Sie die Testversion herunter. Um die Starter Edition zu benutzen, ist es nicht nötig, ausführliche Kundendaten, Zahlungsoptionen oder Kontaktinformationen anzugeben.

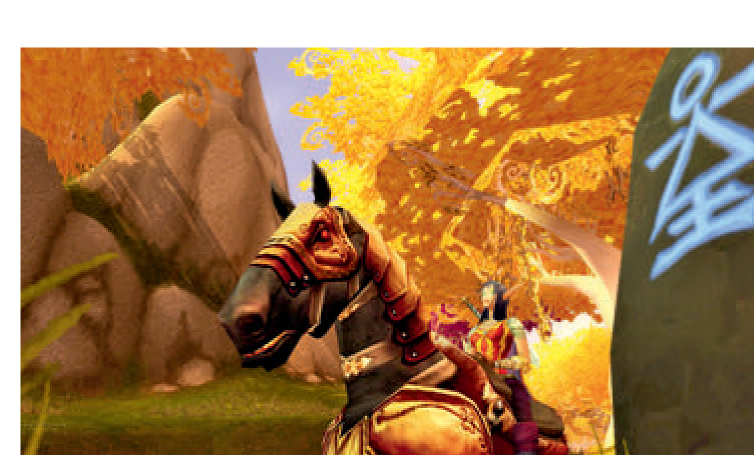
Ich habe vor der Einführung der Starter Edition schon einmal einen WoW-Gästezugang aktiviert. Kann ich die Starter Edition trotzdem noch nutzen?
Falls Sie schon über einen Battle.net-Account mit abgelaufenem **WoW**-Gästezugang verfügen, wird dieser automatisch in die **Starter Edition** umgewandelt und Sie können nun zeitlich unbegrenzt die Startgebiete von **World of Warcraft** erforschen.



Mir gefällt World of Warcraft und ich will ein Abo abschließen! Was nun?
Um Ihren Account aufzuwerten, müssen Sie online im Battle.net-Account-Management oder beim Software-Händler Ihres Vertrauens eine **WoW**-Vollversion (am besten gleich inklusive aller bisher erschienener Add-ons) erwerben. Kosten dafür: ca. 85 Euro. Die monatlichen Abo-Kosten entnehmen Sie dem Faktenkasten oben.



Ich habe Angst, dass mein Account gehackt wird! Kann ich ihn schützen?
Ja, mit dem Blizzard-Authenticator, den es als kostenlose Handy-App im Account-Management oder für knapp 10 Euro im Blizzard-Shop zu kaufen gibt. Der Authenticator erzeugt eine einmalige Zahlenfolge, die Sie bei jedem Login-Vorgang zusätzlich zu Ihrem Passwort eingeben.



HOPPE, HOPPE, REITER | Wenn Sie sich für die Klasse Paladin entscheiden, bekommen Sie auf Level 20 ein Reittier fast umsonst.



Kann ich im Blizzard-Shop Ingame-Items kaufen?
Ja, dabei handelt es sich aber nur um Begleiter oder Reittiere, die Ihnen keine Spielboni einbringen. Item-Pakete, die sich massiv auf den Spielablauf auswirken, wie man sie von Free2Play-Titeln kennt, gibt es für **World of Warcraft** nicht. Die im Shop erhältlichen Mounts und Pets kosten zwischen 10 und 20 Euro. ❑

WIE VIEL WOW STECKT IN DER STARTER EDITION?

Wir vergleichen die neue, zeitlich unbeschränkte Testversion des Spiels mit der Vollpreis-Abo-Variante von World of Warcraft!

Inhalt	Starter Edition	Abo-Variante (Cataclysm, Patch 4.2)
Maximale Spielstufe	20	85
Spielbare Völker	10	12 (inkl. Worgen und Goblins)
Spielbare Klassen	9	10 (inkl. Todesritter ab Level 55)
Dungeons	6	59
Raids	-	22
Spieler-gegen-Spieler-Schlachtfelder (PvP)	2	10
Privater Bankplatz, Inventarslots, max. Goldmenge	Eingeschränkt	Vollständig
Charakterplätze	Vollständig, 10 pro Server	Vollständig, 10 pro Server
Gildenbeitritt	Nicht möglich	Möglich
Reittraining	Ja, auf geringster Stufe ab Level 20	Vollständig
Berufe und Fähigkeiten	Eingeschränkt	Vollständig
Chat	Eingeschränkt	Vollständig
Ingame-Mails	Nicht verfügbar	Vollständig
Auktionshäuser	Nicht verfügbar	Vollständig

Der Herr der Ringe Online

Tolkiens Fantasy-Welt zum Anfassen – wer mit Einschränkungen klarkommt, braucht dabei keinen Cent auszugeben.

FAKTEN ZUM SPIEL

Online-Rollenspiel, kostenlos seit September 2010 (www.lotro.com)

Abo- bzw. Premiumkosten
Wer etwas im Shop kauft, wird automatisch zum Premium-Spieler. Ein VIP-Account kostet für einen Monat ca. € 13,-, längere Abos bieten Rabatt.

Bezahlmöglichkeiten
Kreditkarte, PayByCash, Gamecard

Die riesige Spielwelt Mittelerde erleben zu können, ist für Online-Rollenspieler ein tolles Erlebnis. Ob alleine oder zusammen mit anderen Mitstreitern, folgen Sie der Geschichte der Ring-Gefährten und entwickeln dabei Ihren Charakter. Die Free2Play-Variante ist zwar inhaltlich abgespeckt, bietet aber dennoch gute Unterhaltung.



Wie komme ich an den Spiel-Client?
Nach der kostenlosen Registrierung auf www.lotro.com laden Sie das Spiel direkt von der Seite herunter. Das Hauptspiel wird außerdem voraussichtlich am 27. September 2011 um das Add-on **Der Herr der Ringe Online: Der Aufstieg Isengarts** erweitert. Durch eine Vorbestellung des Titels erhalten Spieler wertvolle Boni und Premium-Inhalte.



Wie erstelle ich mir einen Account?
Bei der Erstellung eines Accounts geben Sie einen Benutzernamen und ein Passwort an. Sofern Sie im Onlineshop von **Der Herr der Ringe Online** nichts erwerben wollen, ist es nicht nötig, eine Bankverbindung anzugeben.

Was hat sich für Spieler geändert, die schon einen Abo-Account besaßen?
Vor der Free2Play-Umstellung abgeschlossene Abos behalten bis zum Ablauf ihre Gültigkeit. So lange genießt der Inhaber alle Vorteile eines VIP-Spielers. Spieler mit einem Lifetime-Abo verfügen über permanenten VIP-Status und erhalten monatlich 500 Punkte der Shop-Währung gutgeschrieben.



Welche Sicherheitsmaßnahmen besitzt das Spiel?
Sie benötigen nur Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort. Eine Zahlenkombination wie bei **Mythos** oder einen Authentifikator wie bei **World of Warcraft** gibt es nicht.



FEIND IN SICHT | Untote, korrumpierte Zwerge und böse Angmarin-Krieger zählen zu Ihren Gegnern.

Was sind Turbine-Punkte und wie viel kosten sie?
Im **Herr der Ringe Online**-Shop erstehen Sie wertvolle Ausrüstung, Spielerweiterungen, Zubehör und Boni. Als Währung dienen die sogenannten Turbine-Punkte.

600 Punkte	€ 5,99
1.600 Punkte	€ 14,99
2.600 Punkte	€ 22,99
5.000 Punkte	€ 38,99

Hinweis: Im Shop gibt es immer wieder Sonderaktionen mit günstigeren Preisen für eine gewisse Zeit! Auch Specials, um beispielsweise Ihren bestehenden Account aufzuwerten, sind über den Ingame-Shop erreichbar. ❑

WAS IST KOSTENFREI, WOFÜR MUSS ICH ZAHLEN?

Wie sich die drei Account-Varianten von Der Herr der Ringe Online unterscheiden, zeigen wir Ihnen anhand dieser Tabelle.

Inhalt	VIP	PREMIUM-SPIELER	FREIER SPIELER
Shop-Punkte	Sie erhalten 500 Punkte pro Monat kostenlos	Nur käuflich oder durch Questerfüllung erwerbbar	Nur käuflich oder durch Questerfüllung erwerbbar
Spielbare Klassen	9	9	7
Freie Charakterfelder	5 pro Server	3 pro Server	2 pro Server
Enthaltene Aufgaben-Packs	Eriador komplett	Ered Luin, Auenland, Breeland	Ered Luin, Auenland, Breeland
Inventar	5 Taschen	3 Taschen	3 Taschen
Gold-Begrenzung	Unbegrenzt	5 Gold	2 Gold
Chat	Unbegrenzt	Begrenzt	Begrenzt
Auktionen	Unbegrenzt	Begrenzt	Begrenzt
Post	Unbegrenzt	Begrenzt	Begrenzt
EP-Bonus nach Ausruhen	Automatisch	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Verfügbare Scharmützel	9	4	4
Legendäre Gegenstände*	Die Erweiterung "Die Minen von Moria" ist erforderlich	Die Erweiterung "Die Minen von Moria" ist erforderlich	Die Erweiterung "Die Minen von Moria" ist erforderlich
Eigenschaften	Alle	1 oder 2 Felder pro Eigenschaftstyp	1 oder 2 Felder pro Eigenschaftstyp
Handwerksgilden	Unbegrenzt verfügbar	Begrenzt verfügbar	Begrenzt verfügbar
Kleiderschrank	Kostenlos mit 20 Feldern enthalten	Erwerblich	Erwerblich
Schicksalspunkte	Können verdient und ausgegeben werden	Können verdient, aber nicht ausgegeben werden	Können verdient, aber nicht ausgegeben werden
Community-Features	Unbegrenzt verfügbar	Unbegrenzt verfügbar	Begrenzt verfügbar

Champions Online: Free For All

Wer braucht schon Green Lantern, Batman oder Spider-Man? Hier retten Sie mit Ihrem eigenen Helden die Welt!

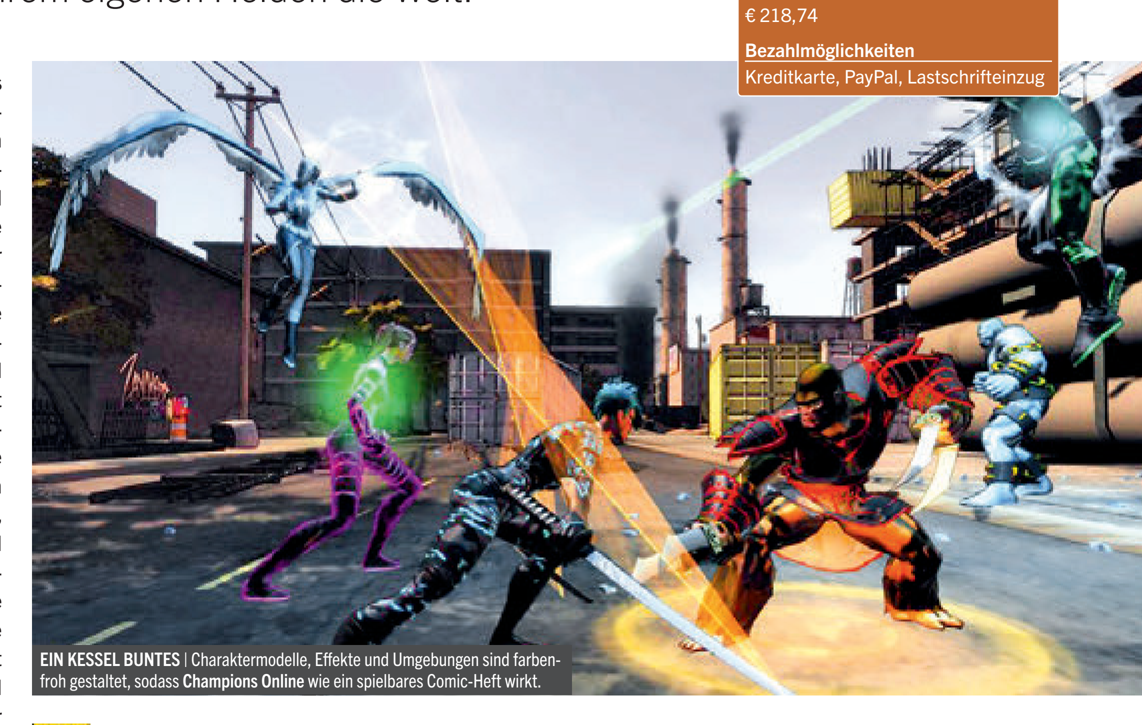
FAKTEN ZUM SPIEL

Online-Rollenspiel, kostenlos seit Januar 2011 (www.champions-online.com)

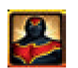
Abo- bzw. Premiumkosten
€ 15,46 im Monat, Rabatte für längere Mitgliedschaften, Lifetime-Account für € 218,74

Bezahlmöglichkeiten
Kreditkarte, PayPal, Lastschrifteinzug

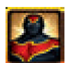
Im MMORPG **Champions Online: Free For All** erstellen Sie sich Ihren eigenen Comic-Superhelden und ziehen gegen Terroristen, Superschurken und Aliens in den Kampf. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und sind klar auf Action getrimmt. Bei der Charaktererstellung genießen Sie große Freiheit und wählen zwischen zahlreichen Körpertypen, Farben und Outfits. Im laufenden Spiel lernt Ihr Held neue Superheldenfähigkeiten. Dabei sind Sie nicht an eine Klasse gebunden, sondern dürfen zum Beispiel selbst entscheiden, ob Ihr Held fliegt oder superschnell sprintet. Das Spiel erschien im September 2009, Anfang 2011 erfolgte die Umstellung auf Free2Play. Die Resonanz der Spieler ist positiv, laut Entwickler Cryptic hat sich die Zahl der eingeloggten Spieler seit der Umstellung verzehnfacht.



EIN KESSEL BUNTES | Charaktermodelle, Effekte und Umgebungen sind farbenfroh gestaltet, sodass **Champions Online** wie ein spielbares Comic-Heft wirkt.



Was muss ich tun, um Champions Online spielen zu können?
Sie registrieren sich auf der Homepage kostenfrei mit Ihrer E-Mail-Adresse, einem Benutzernamen, Ihrem Geburtsdatum und einem Passwort. Kreditkartendaten oder Ähnliches müssen Sie nicht angeben, solange Sie nichts kaufen. Nach der Registrierung laden Sie den Client herunter und beginnen anschließend mit dem Spiel. Alternativ ist **Champions Online: Free For All** auch über Steam erhältlich.



Welche Inhalte sind kostenpflichtig?
Neben dem kostenlosen Silver-Account gibt es auch einen Gold-Account, der verschiedene Vorteile gewährt. Die wichtigsten Unterschiede lesen Sie in der Tabelle rechts. Außerdem gibt es im Spiel den C-Store, in dem verschiedene Features und Gegenstände für alle User zum Kauf bereitstehen. Es gibt beispielsweise verschiedene Kostüme, Medikits, neue Abenteuergebiete, neue Fähigkeiten für Ihren Helden und zusätzliche Charakterplätze. Der spielerische Nutzen dieser Dinge variiert stark.

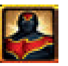
Wie läuft die Bezahlung ab?
Wenn Sie einen Gold-Zugang haben, bezahlen Sie direkt in Euro. Im C-Store bezahlen Sie mit Atari-Tokens. Diese kaufen Sie im Paket, wobei es keinerlei Mengenrabatte gibt. So kosten 500 Tokens 5 Euro und 5.000 Tokens 50 Euro. Die Tokens gelten auch in anderen Atari-Spielen wie **Test Drive Unlimited 2** als Währung.



Die Möglichkeiten beim Charakterdesign gefallen mir. Wir stark bin ich hier als Silver-User eingeschränkt?
Bei den Basis-Kostümen haben Sie auch in der kostenlosen Version eine große Auswahl, nur etwa 400 Spezial-Kostümteile bleiben Ihnen vorenthalten. Wenn Ihnen ein Outfit nicht ausreicht, müssen Sie allerdings löhnen. Da Sie nur einen Kostüm-Slot besitzen, müssen Sie zunächst einen weiteren für 140 Tokens erwerben. Erst dann kaufen Sie das Kostüm, das etwa 380 Tokens kostet. Gold-User haben zu Beginn drei Kostüm-Slots. Immerhin ist ein einmal gekauftes Kostüm für all Ihre Charaktere verfügbar.



Was sind Archetypen und welche Nachteile gibt es hier, wenn ich Silver-User bin?
Die Archetypen entsprechen den aus anderen Rollenspielen bekannten Charakterklassen wie Krieger oder Magier. Besonderheit bei **Champions Online** ist, dass Sie Ihren Archetypen stark individualisieren können, indem Sie seine Fähigkeiten klassenübergreifend frei bestimmen. Allerdings fällt dieses Feature im Free2Play-Teil vollkommen weg. Sie wählen einen Archetypen und leveln diesen wie eine Charakterklasse in einem anderen Rollenspiel. Die klassenübergreifende Anpassung fällt weg.



Was sind Adventure Packs und wie bekomme ich sie?
Adventure Packs sind zusätzliche Abenteuergebiete, die eine eigene Story und neue Quests bieten. Aktuell gibt es mit **Demonflame**, **Resistance** und **Serpent Lantern** drei Adventure Packs. Als Gold-User haben Sie Zugang zu allen aktuellen und zukünftig erscheinenden Adventure Packs. Silver-User zahlen pro Adventure Pack 420 Tokens. ❑

DIE WICHTIGSTEN UNTERSCHIEDE ZWISCHEN GOLD UND SILVER

Für etwas mehr als 15 Euro im Monat erhalten Sie einen Gold-Account und freuen sich zum Beispiel über folgende Vorteile.

Inhalt	Kostenloser Silver-Account	Gold-Account
Spielabschnitte, Charakterstufen	Alle verfügbar	Alle verfügbar (+ Adventure Packs)
Archetypen	Vorgegeben	Vollständige Anpassung möglich
Charakterplätze	2 Slots	8 Slots, weitere freischaltbar
Kostümteile	Mehr als 3.000	Mehr als 3.400
Reisefähigkeiten	Eingeschränkte Auswahl	Größere Auswahl
Kundenservice	Selbsthilfe (Chat, Forum)	Kostenloser Live-Support
Login-Priorität	Niedrig	Hoch

Age of Conan: Unchained

Erleben Sie die harte und unbarmherzige Fantasy-Welt des berüchtigten Barbaren Conan – seit Kurzem sogar kostenlos!

FAKTEN ZUM SPIEL

Online-Rollenspiel, kostenlos seit Juli 2011 (www.ageofconan.de)

Abo- bzw. Premiumkosten
Ein Premiumzugang kostet € 14,95 im Monat. Für längere Mitgliedschaften gibt es Rabatte.

Bezahlmöglichkeiten
PayPal, Kreditkarte, ClickandBuy, Paymo, PayByCash, Lastschrifteinzug

Age of Conan ist ein 2008 erschienenes Online-Rollenspiel. Mit einem selbst erstellten Charakter stellen Sie sich den Herausforderungen des Kontinents Hyboria, Heimat des aus Buch und Film bekannten Barbaren Conan. Zum 1. Juli 2011 wurde das vorher für alle User kostenpflichtige Spiel auf die Free2Play-Version **Age of Conan: Unchained** umgestellt. Laut Publisher Funcom wolle man das Potenzial dieses F2P-Modells für **AoC** nutzen, tatsächlich waren wohl auch die sinkenden Nutzerzahlen ein Grund für die Umstellung.

Wie ist das Spiel genau aufgebaut?
Genretypisch absolvieren Sie nach einem sehr storylastigen Intro die MMORPG-typischen Quests, deren Abschluss Ihnen Erfahrungspunkte und neue Items einbringt. Auch die Gründung von Gilden ist möglich. Die Kämpfe sind actionlastig gestaltet und laufen in Echtzeit ab. Mitunter geht es hart zur Sache, Blut fließt und Köpfe werden abgetrennt.

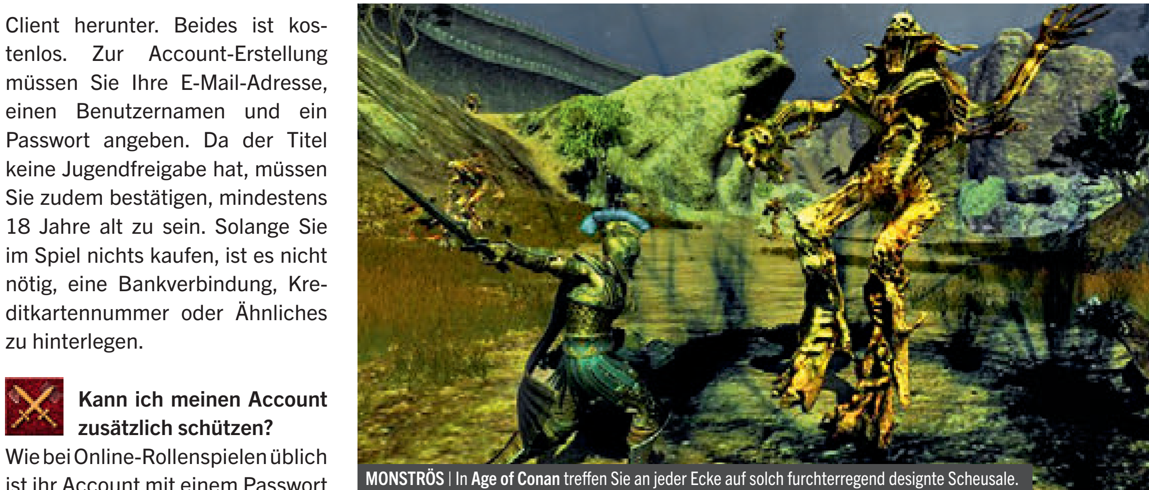
Woher bekomme ich das Spiel und wie registriere ich mich?
Sie registrieren sich auf der Homepage und laden anschließend den Client herunter. Beides ist kostenlos. Zur Account-Erstellung müssen Sie Ihre E-Mail-Adresse, einen Benutzernamen und ein Passwort angeben. Da der Titel keine Jugendfreigabe hat, müssen Sie zudem bestätigen, mindestens 18 Jahre alt zu sein. Solange Sie im Spiel nichts kaufen, ist es nicht nötig, eine Bankverbindung, Kreditkartennummer oder Ähnliches zu hinterlegen.



Kann ich meinen Account zusätzlich schützen?
Wie bei Online-Rollenspielen üblich ist ihr Account mit einem Passwort geschützt. Weitere Sicherheitsoptionen, etwa einen Authentifikator, gibt es nicht. Daher hat **Age of Conan,** wie viele andere Online-RPGs, auch mit von gehackten Accounts zu kämpfen.



Welche Inhalte sind kostenpflichtig, was gibt es umsonst?
Die Tabelle unten liefert die wichtigsten Unterschiede zwischen einem kostenfreien und einem Premium-Account. Darüber hinaus ist es auch möglich, nur einzelne Premium-Features, etwa ein neues Questgebiet, im Item-Shop zu erwerben. Außerdem gibt es hier spezielle Waffen, Items zur Verschönerung Ihres Charakters, Begleittiere, Teleporter-Spells und vieles mehr.


MONSTRÖS | In **Age of Conan** treffen Sie an jeder Ecke auf solch furchterregend designte Scheusale.



Wie läuft die Bezahlung im Item-Shop ab?
Im Shop erwerben Sie sogenannte Funcom-Points. Diese können Sie praktischerweise nicht nur in **Age of Conan**, sondern auch in anderen Funcom-Spielen wie **Anarchy Online** oder **Bloodline Champions** ausgeben. Für fünf Euro erhalten Sie 600 Funcom-Points. Zur Orientierung: Eine Waffe in **Age of Conan** kostet zwischen 200 und 750 Funcom-Points, ein Charakterslot 1.200 Funcom-Points.

Wofür lohnt es sich überhaupt, Geld auszugeben?
Nur mit einem Premium-Account gewinnt Ihr Charakter, auch wenn Sie offline sind, Erfahrungspunkte. Damit sparen Sie sich stellenweise monotones Grinden, also Kämpfe außerhalb einer Quest, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Während Sie auf den unteren Stufen jede Menge Quests erhalten, lohnt sich auf höheren Stufen ein Blick auf zusätzliche Dungeons und die Inhalte der Erweiterung **Rise of the Godslayer**. Charakterklassen zu kaufen lohnt sich nur bedingt, da mit Priester, Magier, Schurke und Soldat auch in der Free2Play-Variante alle vier Archetypen des **Age of Conan**-Universums vorhanden sind.

Was passiert, wenn ich einen Premium-Account nicht verlängere?
In diesem Fall wird der Account automatisch auf die Free-Version umgestellt, Premium-Features fallen weg. Haben Sie mehr als zwei Charaktere erstellt, müssen Sie sich für zwei entscheiden, die dann kostenfrei nutzbar bleiben. Alle anderen bleiben gesperrt, bis Sie neue Charakterslots kaufen oder wieder auf Premium umsteigen. Erworbene Gegenstände gehen nicht verloren. ❑

DER VERGLEICH – DIE VORTEILE EINES PREMIUM-ACCOUNTS

Wer in einen Premium-Account investiert, darf sich über einige Vorteile und Zusatzfeatures freuen.

Inhalt	Kostenlos	Premium
Charakterklassen	4 verfügbar	Alle 12 Klassen
Hyborian-Adventures-Abenteuergebiete	Vollständig	Vollständig
Rise-of-the-Godslayer-Abenteuergebiete	Tor nach Khitai	Vollständig
Dungeons	17 Dungeons	Alle 34 Dungeons
Raids	2 Raids	Alle 6 Raids
Privater Bankplatz/Inventar	Halber Platz	Normal
Charakterplätze	2 Slots	8 Slots, bis zu 18 durch Zukauf
Reittraining	Basistraining	Vollständig
Offline-EP-Gewinn	Nicht verfügbar	Normaler Zuwachs
Ingame-Mails	Nur an Freunde	Vollständig

APB Reloaded

Räuber und Gendarm in einer großen Stadt: Das Originalspiel hatte viele Fehler, Gamers First bügelt diese nun aus.

FAKTEN ZUM SPIEL

Online-Action-Spiel im **GTA**-Stil. Entstand aus dem gescheiterten **APB**.

Abo- bzw. Premiumkosten
Preise für einen Premium-Account stehen noch nicht fest. Geplant sind aber etwa 10 US-Dollar für 30 Tage.

Bezahlmöglichkeiten
EC-Karte, Kreditkarte, Paysavecard, Sofortüberweisung

APB: All Points Bulletin war ein ambitioniertes Online-Actionspiel der Firma Realtime Worlds. Doch viele Fehler und fragwürdige Designentscheidungen führten 2010 schon wenige Monate nach Veröffentlichung des Spiels dazu, dass die **APB**-Server abgeschaltet wurden. Das Spiel fiel in die Hände von Gamers First, die nun einen Free2Play-Titel daraus machen und dabei viele der alten Fehler entfernen. Ein guter Grund, um der Online-Hatz eine zweite Chance zu geben!

Worum geht es?
In einer virtuellen Stadt namens San Paro treten Polizisten und Verbrecher gegeneinander an. In Gruppen von bis zu fünf Mitgliedern müssen Sie bestimmte Aufgaben erledigen, der Gegner muss das verhindern. Gespielt wird aus der Schulterperspektive, ein starker Bezug zu Rockstars **GTA** ist nicht zu verleugnen. Zwischen den Missionen können Sie Geschäfte oder Passanten ausrauben, Geld waschen (auf Verbrecher-Seite) oder einfach nur Chaos stiften. **APB Reloaded** besticht durch tolle Editoren für Autos, Klamotten und Charaktere und bietet einen florierenden Handel mit selbst erstellten Gegenständen.

BUNT | Autos, Klamotten, Frisuren: All das ist anpassbar.

RECHT UND GESETZ | Cops können Verbrecher festnehmen. Das ist nicht nur demütigend, sondern verlängert auch die Respawn-Zeit der Gangster.



Woher bekomme ich das Spiel und wie registriere ich mich?
Zuerst müssen Sie sich auf der offiziellen Webseite (www.gamersfirst.com) den GamersFirst Live!-Launcher herunterladen. Der ist gerade mal 14 MB groß. Mit diesem starten Sie dann direkt den Download von **APB Reloaded**. Anschließend benötigen Sie einen Account für **APB Reloaded** und GamersFirst Live!, den Sie nach dem Start des Spiels oder über einen Reiter im Launcher einrichten.



Welche Inhalte sind kostenpflichtig, was gibt es umsonst?
Noch befindet sich **APB Reloaded** in einer offenen Beta-Phase, die Preise sind also nicht final. Grundsätzlich lässt sich der Titel wunderbar kostenfrei spielen. Geld geben Sie für neue Waffen, Schriftmuster, Klamotten oder Autos aus. Die Entwickler betonen, dass es keine Gegenstände zu kaufen gibt, die dem Balancing schaden würden. Zusätzlich wird es einen Premium-Account geben, der Ihnen mehr Erfahrungspunkte, Beute und Ruf einbringt und mehr Bearbeitungsebenen in den potenten Editoren freischaltet.



Wie läuft die Bezahlung im Item-Shop ab?
Den Armas Marketplace erreichen Sie jederzeit über einen Reiter im Menü. Bezahlt wird dort mit sogenannten G1-Credits. 2.000 G1C entsprechen derzeit 25 US-Dollar. Für ein gutes Gewehr müssen Sie schon mal 50 Dollar hinblättern.



Wofür lohnt es sich überhaupt, Geld auszugeben?
Der Premium-Account lohnt sich, um schneller im Rang aufzusteigen, mehr Geld auf Beutezügen einzusacken und um mehr Ruf bei den einzelnen Fraktionen zu sammeln. Wer sich kreativ austoben will, darf auf die zusätzlichen Bearbeitungsebenen in den Editoren nicht verzichten. Allerdings lässt sich **APB Reloaded** auch prima ohne Investition spielen. Sie verdienen im Spiel genug Geld, um sich neue Waffen (die allerdings nur zehn Tage halten), Fahrzeuge und Klamotten leisten zu können. Übermächtige Gegenstände finden Sie im Ingame-Shop nicht. Außerdem gibt es ein Auktionshaus, in dem Sie mit Ihrem erspielten Geld handeln. Premium-Accounts richten sich an Hardcore-Spieler, die das Maximum aus den Editoren herausholen wollen. ❑

DER VERGLEICH – DIE VORTEILE EINES PREMIUM-ACCOUNTS

Wer in einen Premium-Account investiert, darf sich über einige Vorteile und Zusatzfeatures freuen.

Inhalt	Kostenlos	Premium
Charakterplätze	2 Slots	2 Slots
XP-, Ruf-, Geldgewinn	Normal	Leicht erhöht
Gebiete	3 Distrikte	3 Distrikte
Fahrzeuge	Halber Platz	Normal
Arma-Marketplace-Preise	Normal	Leichter Rabatt
Editoren-Nutzbarkeit	10 Symbole stapelbar	100 Symbole stapelbar

VERLÄSSLICH | Egal ob **Wet**, **Brink**, **Rage** oder **Fallout 3**: Bethesda beliefert uns seit 25 Jahren mit guten Titeln.

25

Glückwunsch: 25 Jahre Bethesda

Von: Robert Horn

Ein Spielehersteller wird ein Vierteljahrhundert alt. Wir gratulieren.

Happy birthday to you … An dieser Stelle dürfen Sie gerne mitsingen. Denn Bethesda, Entwickler und Publisher einer ganzen Reihe bekannter Spiele, feiert dieses Jahr sein 25-jähriges Jubiläum. Seit 1986 sind die Amerikaner im Geschäft, erst seit einigen Jahren machen sie auch international im großen Stil von sich reden. Bethesda hat sich im letzten Vierteljahrhundert von der sprichwörtlichen Garagenfirma zum Global Player erhoben, kämpft mittlerweile mit den Großen der Branche um die Gunst der Spieler und veröffentlicht in regelmäßigen Abständen neue Spiele. Hinter dem Namen Bethesda verbirgt sich allerdings mehr als nur eine Firma. Da gibt es Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, den großen Bruder Zenimax und noch einige mehr. Auf all das wollen wir in diesem Artikel eingehen, Hintergründe klären und zeigen, wie sich das ambitionierte Studio in den Jahren einen großen Namen gemacht hat. Der Titel **The Elder Scrolls** wird dabei sicherlich mehr als ein Mal fallen …

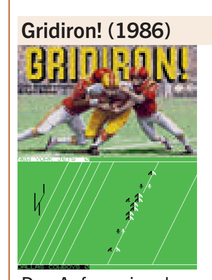
DIE ANFÄNGE

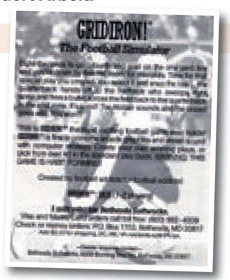
Bethesdas voller Name lautet Bethesda Softworks, LLC. (LLC steht für Limited Liability Company und entspricht dem deutschen Begriff GmbH). Gegründet wurde die Softwarefirma 1986, zu einer Zeit also, als einige von uns gerade die Grundschule besuchten. 1986 war das Jahr von Titeln wie **Defender of the Crown**, **Boulder Dash**, **Bubble Bobble** oder **Metroid**. Gezockt wurde damals kaum auf PCs, dafür standen Commodore Amiga, C64 und Konsolen wie das NES oder

SPIELE-CHRONOLOGIE: DIE ANFÄNGE

25 Jahre Bethesda-Spiele: Wir zeigen einen Ausschnitt aus einem Vierteljahrhundert Arbeit:

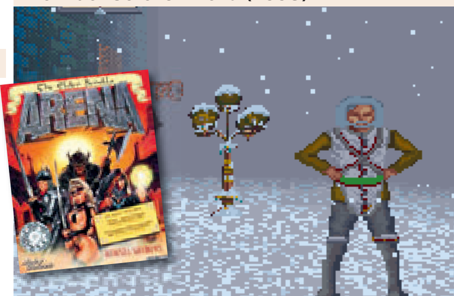
Gridiron! (1986)




GRIDIRON!
The Football Simulator

Den Anfang einer langen Reihe von Spielen machte diese Sportsimulation. Das Football-Spiel machte durch physikbasierte Kniffe auf sich aufmerksam und war der Urvater von **John Madden Football**.

The Elder Scrolls: Arena (1993)



Der erste Teil der **Elder Scrolls**-Reihe sollte eigentlich eine Gladiatoren-Schnetzelei werden. Zum Glück wurden diese Pläne geändert und **Arena** legte den Grundstein für eine der besten Rollenspielserien im Genre.

The Elder Scrolls 2: Daggerfall (1996)



Erneut war der fantastische Kontinent Tamriel Schauplatz für ein **Elder Scrolls**-Spiel. Es gab sechs verschiedene Endsequenzen und Hunderte Orte und Dungeons, die besucht werden konnten.

SPIELENETZWERK



Bethesda besteht aus einer Vielzahl von Firmen. Wir bringen Licht ins Entwickler-Dunkel:

Zenimax Media

ZeniMax® MEDIA INC.

Zenimax steht hinter Bethesda und allen anderen damit verbundenen Firmen. Das Ziel des Konzerns ist es, verschiedene Medien, sei es Film oder Computerspiele, miteinander zu verbinden und so eine neue Form der Unterhaltung zu schaffen.

Bethesda Softworks

Bethesda

Bethesda Softworks ist die Publishing-Firma von Zenimax. Sie veröffentlicht auch Spiele von fremden Herstellern.

Splash Damage



Splash Damage ist ein eigenständiger Entwickler, ließ jüngst aber seinen Mehrspieler-Shooter **Brink** über Bethesda veröffentlichen.

Human Head Studios



Human Head arbeitet im Auftrag von Bethesda an **Prey 2**, ist aber eigenständig.

Inxile Entertainment



Inxile Entertainment ließen Ihr Action-Adventure **Hunted** über Bethesda veröffentlichen.

Bethesda Game Studios

BETHESDA GAME STUDIOS

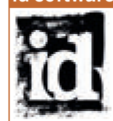
Unter diesem Namen werkelt Bethesda an eigenen Spielen, etwa der **Elder Scrolls**-Reihe.

Zenimax Online Studios

ZeniMax ONLINE STUDIOS

Der hauseigene Entwickler bastelt an einem noch unbekannten Online-Rollenspiel.

id software

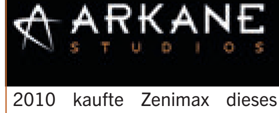


Das legendäre Entwicklerstudio wurde 2009 von Zenimax gekauft.

Mud Duck Productions

Mud Duck Productions stellen Konsolenspiele wie **AMF Bowling** her, für PC-Spieler ist dieser Anbieter also eher unwichtig.

Arkane Studios



2010 kaufte Zenimax dieses französische Studio, das derzeit an **Dishonored** arbeitet.

Tango Gameworks

Director SHINJI MIKAMI

Die Firma von **Resident Evil**-Macher Shinji Mikami wechselte jüngst zu Zenimax. Ein Spiel wurde noch nicht angekündigt.

Vir2l Studios

Vir2L® STUDIOS

Ein weiteres Studio von Zenimax, das sich mit Konsolen, vor allem Wii, und iPhone-Spielen beschäftigt.

Machinegames



Dieses Studio setzt sich aus ehemaligen Starbreeze-Mitarbeitern (**Chronicles of Riddick**) zusammen. Es kam 2010 zu Zenimax.

der Atari ST in heimischen Wohnzimmern. Gründer von Bethesda war Programmierer Christopher Weaver, ein Absolvent des renommierten MIT (Massachusetts Institute of Technology).

Der Name seiner Firma ist übrigens leicht zu erklären: Bethesda ist nämlich der Name einer kleinen Stadt im Bundesstaat Maryland, in der Weaver seine Softwareschmiede gründete. Kurz darauf wechselte Bethesda (die Firma, nicht die Stadt) allerdings ihren Standort und zog nach Rockville. Was sicherlich auch ein cooler Name für eine Spielefirma gewesen wäre …

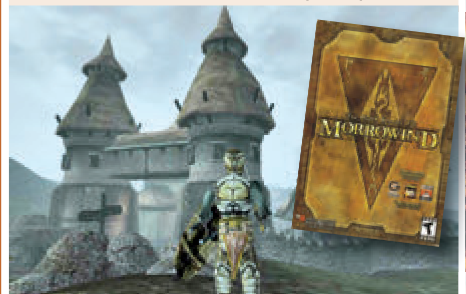
DIE ERSTEN SPIELE

Schon im Gründungsjahr machte Bethesda mit einem Titel von sich reden, der erstaunlicherweise nichts mit Rollenspielen zu tun hat: **Gridiron!** war eine Sportsimulation, die die ersten physikbasierten Spielelemente überhaupt beinhaltete. Das American-Football-Spiel setzte auf damals unerreichten Realismus. In Sachen Grafik gaben damalige Spiele auf Atari- oder Commodore-Plattformen kaum mehr als vier Farben gleichzeitig her. Dementsprechend trafen in **Gridiron!** bunte Punkte als Spielfiguren aufeinander. Das Interessante daran war, dass jeder Punkt seine eigene Masse und Momentum besaß und je nach Stärke andere Punkte beim Auftreffen physikalisch zur Seite warf. Aus dieser ersten Football-Simulation entstand übrigens auch die heute weltbekannte EA-Serie **John Madden Football**, das meistverkaufte Football-Spiel aller Zeiten.

Auch in anderen Genres bewies Bethesda Pioniergeist: 1990 erschien **The Terminator** für MS-DOS. Die Filmumsetzung ist gerade deshalb erwähnenswert, da sie nicht nur 3D-Objekte besaß, sondern auch eine rudimentäre Ego-Shooter-Mechanik. Somit war Bethesda seiner Konkurrenz id software (die das Genre der Ego-Shooter 1993 mit einem hierzulande indizierten Spiel berühmt gemacht haben) um Jahre voraus, auch wenn 16 Farben und eine Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten heutzutage geradezu

DIE VERGANGENHEIT

The Elder Scrolls 3: Morrowind (2002)



Als das Rollenspiel 2002 erschien, erhielt es weltweit Bestnoten. Vor allem die riesige, reichhaltige Welt fand Anklang. Für **Morrowind** wurden zwei Expansion-Packs (**Tribunal** und **Bloodmoon**) veröffentlicht.

The Elder Scrolls 4: Oblivion (2006)



Oblivion war ein weiterer Stein, der die Besonderheit der Rollenspielserie untermauerte. Dynamisches Wetter und eine riesige Spielwelt sorgten erneut für Bestnoten. Allein die deutsche Übersetzung war Murks.

Fallout 3 (2008)



2004 hatte Bethesda die **Fallout**-Lizenz von Interplay gekauft und dem eigentlich rundenbasierten Taktikspiel ein modernes Gewand verpasst. Heraus kam ein tolles, postapokalyptisches Rollenspiel der Extraklasse.

NEUE GESCHICHTEN FÜR THE ELDER SCROLLS

Die Elder-Scrolls-Reihe bietet Raum für viele eigene Geschichten. Denn dank des mächtigen Editor-Tools, das in Morrowind und Oblivion enthalten ist, liefern Fans fleißig Nachschub.

In einem jüngst veröffentlichten Bethesda-Interview zeigte sich **Skyrim**-Produzent Todd Howard glücklich darüber, wie viele Fans mit Eifer und jeder Menge Herzblut die **Elder Scrolls**-Spiele permanent mit Leben füllen und neue Stories und Quests per Mod einbinden. Sogar ganze neue Landstriche und Kontinente dürfen die Spieler dabei erkunden. Die Einbindung solcher Fan-Projekte in **Morrowind** und **Oblivion** ist kein kompliziertes Hexenwerk. Dank passender Mod-Tools geht die Installation komfortabel und schnell über die Bühne. Eines der ambitioniertesten Projekte sei hier hervorgehoben: **Nehrim – Am Rande des Schicksals**. Es stellt ein komplett eigenes Spiel dar, das von Moddern über vier Jahre lang mit dem Editor aus **Oblivion** erstellt wurde. Die Qualität dieser Modifikation ist fantastisch, die benötigten Dateien und weitere Infos zu **Nehrim** finden Sie auf www.nehrim.de/indexDV.html.



▲ **FEUER UND FLAMME** | In **Nehrim**, einer gigantischen Komplettkonvertierung von **Oblivion** treffen Sie auf neu designte Gegner.



◀ **GIGANTOMANIE** | Seit 2002 arbeiten Fans daran, den kompletten **Elder Scrolls**-Kontinent für **Morrowind** zu erstellen. Infos: http://tamriel-rebuilt.org

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß



„Spielwelten für ambitionierte Entdecker"

Gratulation, Bethesda! Ihr lasst mich seit Jahren in euren riesigen Spielwelten von **Morrowind**, **Oblivion** und **Fallout** umherstreifen. Die eigentlichen Hauptgeschichten stehen dabei für mich gar nicht im Mittelpunkt. Vielmehr ist es der Reiz, jeden Winkel zu erforschen, in jede Höhle und jeden Dungeon zu kriechen, dabei unverhofft auf kurzweilige Nebenquests zu stoßen oder mächtige Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Auch die vielen Mods, die es für eure Spiele gibt, sorgen dafür, dass ich immer wieder gerne in eure Rollenspielwelten abtauche. So, und jetzt macht bitte ganz schnell **Skyrim** fertig!

lächerlich klingen. Der richtig große Erfolg in einem komplett anderen Genre sollte für Bethesda aber erst noch kommen …

DIE ELDER-SCROLLS-REIHE

Ein Name hat sich wohl für immer in die Herzen vieler Rollenspieler gebrannt: **The Elder Scrolls**. Diese Rollenspielserie ist eng mit dem Namen Bethesda verknüpft und aus der heutigen Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken. Ihren Anfang nahm die Reihe 1993, als **The Elder Scrolls: Arena** erschien. Spieler erwartete eine riesige 3D-Welt mit einem ungewöhnlichen Kampfsystem: Um Nahkampfattacken auszuführen, mussten Spieler die entsprechende Bewegung mit der Maus nachahmen. Mehrere Hundert Städte, Dungeons und NPCs luden zum Erkunden ein. Doch **The Elder Scrolls: Arena** war kein leichtes Spiel, sondern knüppelhart. Schon im Start-Dungeon konnte man hoffnungslos untergehen, wenn man nur die falsche Abzweigung nahm. Wie alle **Elder Scrolls**-Titel spielte auch **Arena** in der Fantasy-Welt von Tamriel.

Die Entwicklung des Spiels ging zu Beginn in eine andere Richtung: **Arena** sollte eine Art Action-Gladiatoren-Spiel werden, in dem die Spieler von Stadt zu Stadt reisten, gegen andere Gladiatoren-Teams antraten und so irgendwann zum Champion gekürt wurden. Nebenquests sollten die Reisen zwischen den Städten ein wenig auflockern. Doch genau diese Quests wurden den Entwicklern immer wichtiger und so wurde aus dem Actionspektakel ein Rollenspiel, das Computerspielgeschichte schrieb.

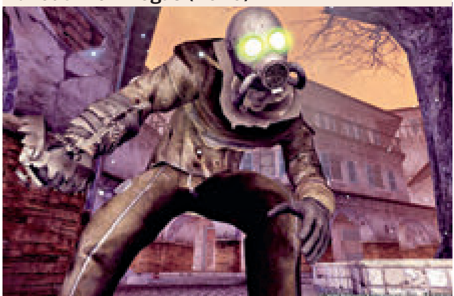
Es folgte ein Siegeszug sondergleichen und inzwischen ist die Reihe aus dem Rollenspielgenre nicht mehr wegzudenken. Zurzeit fiebern unzählige Spieler der Veröffentlichung des fünften Teils, **Skyrim**, entgegen, der schon durch wenige gezeigte Bilder und Filme begeistert.

GROSSER BRUDER ZENIMAX

Firmengründer Weaver hatte schon Ende des letzten Jahrtausends die Idee, seine Firma auch außerhalb der Computerspielbranche zu expandieren. Zusammen mit Robert A. Altman (Funfact am Rande: Altman ist mit **Wonder Woman**-Darstellerin Lynda Carter verheiratet) gründete er deshalb Zenimax Media Inc. im Jahr 1999. Diese Firma hat es sich zum Ziel gemacht, verschiedene Bereiche der Unterhaltung miteinander zu verknüpfen, Spiele also über mehrere Medienkanäle zu vertreiben, Filme und Spiele zu vereinen. Zenimax ist bis heute der große Bruder von Bethesda und unterhält viele kleine Tochterfirmen und Entwickler (siehe Extrakasten auf Seite 121). So finden sich neben Bethesda Softworks (Entwickler) auch Bethesda Game Studios (Publisher) und einige

DIE GEGENWART

Fallout: New Vegas (2010)



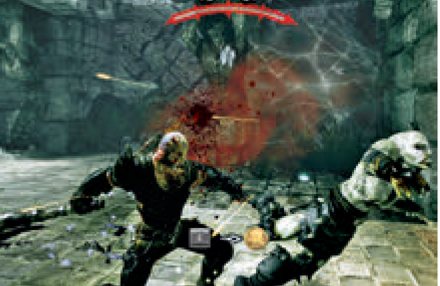
New Vegas ist kein direkter Nachfolger oder Add-on von **Fallout 3**, auch wenn sich an Grafik und Spielelementen kaum etwas geändert hat. Spieler erleben die Geschichte eines Kuriers, der niedergeschossen wurde.

Brink (2011)

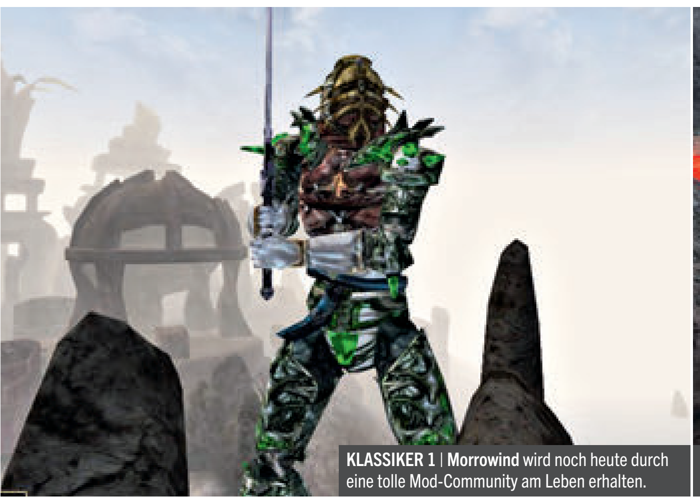


Brink wurde von Splash Damage entwickelt und von Bethesda veröffentlicht. Trotz vieler Vorschusslorbeeren konnte der Mehrspielermodus die hohen Erwartungen nicht erfüllen. Probleme gab's vor allem auf Konsolen.

Hunted: Schmiede der Finsternis (2011)



Das Action-Rollenspiel wollte vor allem mit kooperativen Aktionen punkten. Entwickelt wurde es von Inxile Entertainment. Ein richtiger Knüller war **Hunted** nicht, denn gerade der Koop-Modus enttäuschte.


KLASSIKER 1 | **Morrowind** wird noch heute durch eine tolle Mod-Community am Leben erhalten.


KLASSIKER 2 | **Oblivion** ist noch heute gut spielbar – auch wenn die Grafik mit aktuellen Titeln nicht mehr mithalten kann.

namhafte Studios unter dem Dach von Zenimax. Die Firma selbst bezeichnet sich als Medien-Organisation. Im Vorstand der Firma finden sich neben dem erwähnten Robert A. Altman auch klangvolle Namen wie Jerry Bruckheimer (Produzent von Filmen wie **Top Gun**, **The Rock**, **Fluch der Karibik** oder **Prince of Persia**) oder Robert Trump, Bruder des berühmten Immobilienmoguls Donald Trump.

Im Laufe der Jahre verleibte sich Zenimax in aller Ruhe einige bekannte Studios ein. Das wohl berühmteste, das sich 2009 der großen Mutterfirma anschloss, ist id software. Das bis dahin unabhängige Unternehmen aus Dallas gehört zu den Pionieren der Computerspielindustrie und hat einige, meist in Deutschland indizierte Titel veröffentlicht, die den Kurs der ganzen Branche maßgeblich beeinflusst haben. Entgegen vielen Gerüchten und Befürchtungen arbeitet id software aber weitestgehend unabhängig und unbeeinflusst an seinen Projekten. Einer Legende wie id-Gründer John Carmack befiehlt man schließlich nicht, was er zu tun hat. Außerdem genießt Zenimax im Gegensatz zu einigen anderen Branchenriesen den Ruf, seinen Entwicklungsstudios freie Hand zu lassen.

Einen schlauen Zug machte Bethesda 2004, als die Firma die Rechte an der altehrwürdigen **Fallout**-Serie vom damals finanziell angeschlagenen Entwickler Interplay Productions kaufte. Glück im Unglück: Mit Bethesdas Finanzsspritze konnte Interplay die drohende Pleite abwenden und arbeitet nun an Neuauflagen von Hits wie **MDK** oder **Descent**, allerdings mit Fokus auf Nintendos Wii. Bethesda Game Studios hingegen übernahm die Entwicklung eines neuen **Fallout**-Teils und heraus kam 2008 **Fallout 3**, ein von Fans und Kritikern hochgelobtes Endzeit-Rollenspiel. Fünf Pakete an DLCs (Downloadable Content) folgten und bescherten der Firma viele Einnahmen. So haben die Amerikaner neben der **Elder Scrolls**-Reihe einen weiteren großen Namen im Portfolio, dem eine strahlende Zukunft bevorsteht. Unschön: Leider kam es zwischen Bethesda und Interplay zu einem gerichtlichen Streit um die Verwendung des Namens **Fallout**.

Durch Einkäufe wie diese ist der Kurs von Bethesda für die nächsten Jahre allerdings klar: Man will bei den Großen mitspielen. Spiele werden nicht nur selbst entwickelt, es werden auch Verträge mit renommierten Studios geschlossen (etwa Splash Damage für **Brink**). Bethesda ist auf Erfolgskurs, eröffnete sogar vor Kurzem eine Zweigstelle in Deutschland.

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT

Für die nächsten Jahre hat Bethesda einige dicke Brocken in Arbeit, die den guten Ruf des Entwicklers und Publishers weiter bestätigen sollen. Allem voran steht natürlich **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, aber auch Titel wie **Rage** oder **Prey 2** werden sicherlich ihre Käufer finden. Außerdem überrascht Bethesda immer wieder mit Titeln, mit denen keiner gerechnet hat und die nicht einfach nur die x-te Fortsetzung einer innovationslosen Serie darstellen. Auch wenn die Entwickler damit nicht immer den Massengeschmack treffen oder die ganz hohen Wertungen abgreifen, ist es dennoch schön zu sehen, dass Spiele wie **Wet**, **Brink** oder **Hunted** ihren Weg in die Spieleregale finden. Auch wenn Bethesda inzwischen 25 Jahre existiert, den Weg in das große, hart umkämpfte internationale Geschäft gehen sie erst seit wenigen Jahren. Die **Elder Scrolls**-Serie wird sicherlich weiterhin Geschichte schreiben und uns noch lange erhalten bleiben. Und mit id software hat Bethesda sowieso einen Hochkaräter in den eigenen Reihen, der allein schon mit seinem Namen Ehrfurcht hervorruft. Wünschen wir Bethesda also die obligatorischen weiteren 25 Jahre Erfolg und hoffen wir auf gute Spiele in den unterschiedlichsten Genres. Nur ein Football-Spiel werden sie wohl nie wieder machen. ❑

DIE ZUKUNFT

The Elder Scrolls 5: Skyrim



Darauf wartet die ganze Rollenspielerwelt: Was von **Skyrim** bisher zu sehen war, lässt Großes erahnen. Das Mammutwerk soll im November 2011 kommen.

Rage


Entwickler id software arbeitet schon sieben Jahre an diesem Shooter. Zeit, dass das Ding fertig wird. 2012 soll es dann endlich so weit sein.

Dishonored

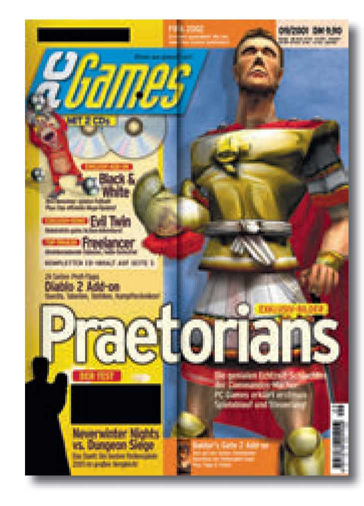

Die Arkane Studios, bekannt durch **Dark Messiah of Might & Magic**, arbeiten an diesem interssanten Projekt. Mehr dazu gibt es ab Seite 28 in diesem Heft!

Prey 2

Bethesda kaufte 2009 die **Prey**-Lizenz und beauftragte Studio Human Head (Macher des ersten Teils) mit der Umsetzung. **Prey 2** wird, ganz anders als der Vorgänger, ein Open-World-SciFi-Kopfgeldjäger-Ego-Shooter mit Freerunning-Elementen und soll im März 2012 in die Läden kommen.

Doom 4

Viel ist zu diesem Titel noch nicht bekannt. Allerdings arbeitet id software schon länger an diesem Ego-Shooter und wird sich nach Beendigung von **Rage** verstärkt um diesen Titel kümmern. Da id zu Zenimax gehört, wird Bethesda als Publisher fungieren.





Vor 10 Jahren

September 2001

Von: Tobias Weituschat

Was bewegte Spieler vor zehn Jahren?

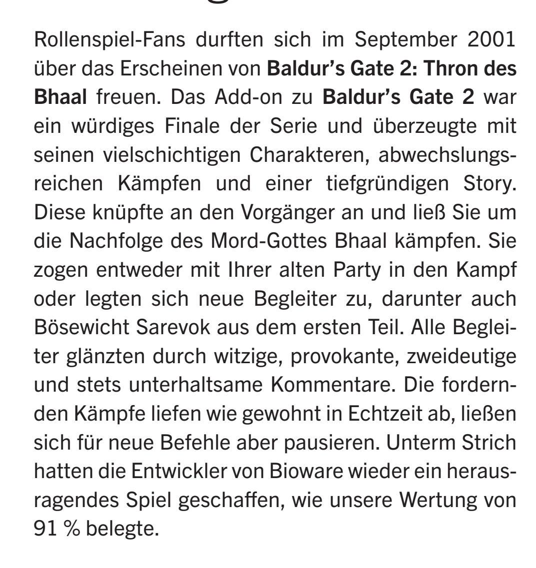
THEMA

Verflucht!

EA Sports gab im September 2001 den Coverhelden des für den Folgemonat angekündigten **Fußball Manager 2002** bekannt. Nachdem auf den Verpackungen der Vorgänger lediglich eine schnöde Meisterschale geprangt hatte, sollte nun das Konterfei der Schalker Manager-Legende Rudi Assauer den neuen **Fußball Manager** zieren.
Dies war der Beginn des „Cover-Fluchs". Denn mit Ausnahme von den als Duo abgebildeten Thomas Schaaf und Klaus Allofs (Werder Bremen/**FM 05**) sowie Joachim Löw (deutsche Nationalmannschaft/**FM 09**) verloren alle Trainer oder Manager, die bis heute ein **Fußball Manager**-Cover schmückten, kurze Zeit später ihren Job. Nacheinander erwischte es Rudi Assauer (FC Schalke/**FM 02**), Lothar Matthäus (Partizan Belgrad/**FM 03**), Reiner Calmund (Bayer Leverkusen/**FM 04**), Felix Magath (Bayern München/**FM 06**), Thomas Doll (Hamburger SV/**FM 07**), Hans Meyer (1. FC Nürnberg/**FM 08**), Ralf Rangnick (TSG Hoffenheim/**FM 10**) sowie zuletzt erneut Felix Magath (FC Schalke/**FM 11**).

JEDE MENGE ROLLENSPIELE

Von Dungeons und Drachen



Rollenspiel-Fans durften sich im September 2001 über das Erscheinen von **Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal** freuen. Das Add-on zu **Baldur's Gate 2** war ein würdiges Finale der Serie und überzeugte mit seinen vielschichtigen Charakteren, abwechslungsreichen Kämpfen und einer tiefgründigen Story. Diese knüpfte an den Vorgänger an und ließ Sie um die Nachfolge des Mord-Gottes Bhaal kämpfen. Sie zogen entweder mit Ihrer alten Party in den Kampf oder legten sich neue Begleiter zu, darunter auch Bösewicht Sarevok aus dem ersten Teil. Alle Begleiter glänzten durch witzige, provokante, zweideutige und stets unterhaltsame Kommentare. Die fordernden Kämpfe liefen wie gewohnt in Echtzeit ab, ließen sich für neue Befehle aber pausieren. Unterm Strich hatten die Entwickler von Bioware wieder ein herausragendes Spiel geschaffen, wie unsere Wertung von 91 % belegte.

Ebenfalls von Bioware stammte der Titel **Neverwinter Nights**, der für Ende 2001 angekündigt war und die erfolgreiche RPG-Tradition des Studios fortführen sollte. In unserer Vorschau verglichen wir das Spiel mit **Dungeon Siege** von Gas Powered Games und **Torn** von Black Isle. Biowares neues Spiel bot eine 80 Stunden lange Kampagne mit mehreren Lösungswegen, eine schicke Grafik und ein Kampfsystem, das an die bewährte Mechanik von **Baldur's Gate** angelehnt war, auf Pausen während der Kämpfe jedoch verzichtete. Im Multiplayer-Modus war vor allem der Editor vielversprechend, der es Ihnen ermöglichte, selbst entworfene Dungeons für andere Spieler online zu stellen. Kontrahent **Dungeon Siege** hatte ebenfalls eine tolle Grafik. Geschichte und Kampfsystem waren weniger komplex als bei der Konkurrenz, den Spielspaß minderte das jedoch nicht. Ähnlich wie bei **Diablo** standen actionreiche Kämpfe und die Jagd nach einmaligen Items im Vordergrund. **Torn,** drittes Spiel im Vergleich, versprach eine erwachsene Story, ein ausgeklügeltes Regelwerk und tiefgängige Dialoge. Grafisch enttäuschte der Titel allerdings, die Entwickler versprachen aber, hier noch Hand anzulegen. Gelegenheit dazu bekamen sie nicht mehr, wenige Tage nach Redaktionsschluss der damaligen Ausgabe wurde die Entwicklung von **Torn** eingestellt. ❑



HIGHLIGHT | Die Gefechte in **Dungeon Siege** sahen beeindruckend aus und waren sehr actionlastig.

DIE TOP-TESTS

Frisches Material für Rennfahrer, Strategen und Monsterjäger

1 Grand Prix 3: Saison 2000



Entwickler: G. Crammond | **Wertung:** 87%

Das Add-on zur sehr guten Formel-1-Simulation **Grand Prix 3** aktualisierte die Saisondaten auf den Stand von 2000 – inklusive neuer Fahrer und Strecken. Außerdem wurde der zuvor schwache Motorensound deutlich verbessert.

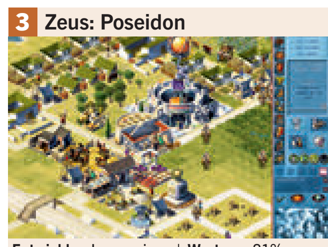
2 Die Siedler 4 Missions-CD



Entwickler: Blue Byte | **Wertung:** 84%

Mit dieser Missions-CD gab es fünf neue Kampagnen für **Die Siedler 4**. Damit waren dank des fordernden Schwierigkeitsgrads auch Könner über längere Zeit beschäftigt. Obendrein wurde der Mehrspielermodus um 18 Karten erweitert.

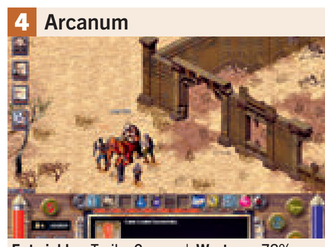
3 Zeus: Poseidon



Entwickler: Impressions | **Wertung:** 81%

Poseidon erweiterte das Aufbau-Strategiespiel **Zeus** um 40 neue Missionen. Sie übernahmen die Herrschaft über Atlantis und mussten Invasoren abwehren, das Volk bei Laune halten und die Gunst der Götter gewinnen.

4 Arcanum



Entwickler: Troika Games | **Wertung:** 78%

Das Rollenspiel **Arcanum** bot eine vielschichtige Charakterentwicklung und spannende Aufträge. Allerdings verhinderte das unausgereifte Balancing, dass Genreprimus **Diablo 2** ernsthaft gefährdet wurde.

VORSCHAU

Evil Twin

Jump & Runs sind gewöhnlich für eher putzige Hauptdarsteller mit Kulleraugen sowie für kindliche Spielwelten bekannt. **Evil Twin** stellte jedoch eine Ausnahme dar, wie unsere Vorschau bewies.

Hauptdarsteller Cyprien war ein stets schlecht gelauntes Waisenkind, das alles und jeden hasste. Am schlimmsten fand er seinen Geburtstag, weil der mit dem Todestag seiner Eltern zusammenfiel. Als seine Freunde es dennoch wagten, ihm zu gratulieren, wünschte er sie zum Teufel. Dummerweise erfüllte sich sein Wunsch: Seine Freunde verschwanden und fanden sich in der Albtraumwelt Underbed wieder. Nun lag es an Cyprien, mit einer Steinschleuder bewaffnet ebenfalls in die unheimliche Parallelwelt zu reisen und seine Kumpels zu retten. Das Spiel zeichnete sich vor allem durch sein Level- und Figurendesign aus. So bewegten Sie sich durch Wälder, stürmische Küstengebiete und Kraterlandschaften mit Lavaseen. Ihre Gegner waren zum Beispiel riesige Heuschrecken, psychopathische Clowns oder Maikäfer, die Sie mit Steinen bombardierten. Aus heutiger Sicht ist das skurrile Design von **Evil Twin** gut mit dem von **Alice: Madness Returns** vergleichbar. Cypriens Abenteuer heimste im November 2001 eine Wertung von 89% ein. ❑



VERRÜCKT | Die bizarr aussehenden Gegner erinnerten an **Amercian McGee's Alice**.



AUS DER FERNE | Mit Langstreckenraketen nahmen die Mechs auch weit enfernte Ziel aufs Korn.

TEST

Mech Commander 2

In **Mech Commander 2** schickte Microsoft zum zweiten Mal riesige, waffenstarrende Kampfroboter in den Krieg. Ihre Aufgabe war es, als Kommandant der Söldnergruppe Steiner auf dem Planeten Carver 4 mit Ihren Mechs für Ordnung zu sorgen.

Das Echtzeit-Strategiespiel punktete vor allem mit seinen tollen Kampfanimationen und den vielen Tuning-Möglichkeiten für die Kampfmaschinen. Vor Beginn einer Mission mussten Sie unter Beachtung eines Gewichtslimits festlegen, wie viele Mechs Sie mit welchen Waffen in den Kampf mitnehmen. Gewonnene Schlachten brachten Ihnen nicht nur Geld zur Verbesserung Ihrer Roboter ein, sondern auch Erfahrung für die Besatzung. Damit feuerte Ihre Crew präziser, lernte neue Fähigkeiten oder spezialisierte sich auf bestimmte Waffen. Die Missionen waren simpler und actionlastiger als im Vorgänger, wodurch auch Gelegenheitsspieler, die von der Komplexität des Erstlings erschlagen waren, Spaß am Spiel fanden. Negativ fielen dagegen die hohen Hardware-Anforderungen auf, die dafür sorgten, dass das Spiel im Jahr 2001 nur auf High-End-PCs in höheren Auflösungen ruckelfrei spielbar war. Der Titel erhielt eine Wertung von 84 %. ❑

TOP-VORSCHAU

Praetorians

Die spanischen Pyro Studios waren bis September 2001 vor allem für den Echtzeit-Taktik-Hit **Commandos** bekannt, der im Zweiten Weltkrieg spielte. Mit **Praetorians** schlugen die Entwickler aus Madrid allerdings einen anderen Weg ein. Der Titel versetzte den Spieler ins alte Rom.

In gallischen Wäldern, auf verschneiten Gipfeln und in der Wüste Ägyptens mussten Sie sich als Feldherr beweisen. Im Gegensatz zu Titeln wie **Age of Empires 2** konzentrierte sich das Spiel auf die Schlachten; Ressourcenmanagement und Basisbau spielten lediglich eine untergeordnete Rolle. Die taktischen Möglichkeiten waren sehr vielfältig. Zum Beispiel konnten Sie Ihre Armeen in dichten Wäldern verstecken sowie Gegner von Hügeln aus unter Beschuss nehmen und mussten bei Schnee darauf achten, nicht mit Ihren schweren Einheiten darin stecken zu bleiben. Bei Ihren Truppen mussten Sie einerseits die passende Einheitenkombination wählen, zum anderen spielte auch die Formation der Soldaten eine tragende Rolle, sodass Sie etwa darauf achten mussten, Ihre Bogenschützen von der vordersten Front fernzuhalten. Obwohl wir nur wenig von den Missionen zu sehen bekamen, war für uns klar, dass **Praetorians** ein Hit werden würde. Eine Prognose, die sich im April 2003 bewahrheitete, als das Spiel erschien und eine Wertung von 85 % bekam. ❑



VON OBEN HERAB | Höhenunterschiede wirkten sich in **Praetorians** maßgeblich auf den Kampf aus.

MEISTERWERKE

Tomb Raider featuring Lara Croft

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Stefan Weiß

Archäologie und Action – nicht nur seit Indy ein tolles Paar.

Lara Croft

Wespentaille, Betonbrüste – **Tomb Raider** geizte bei seiner Hauptfigur nicht mit weiblichen Reizen.

Figurbetontes Oberteil statt Lederjacke und Magnum-Pistolen statt Peitsche: 1996 bekam Indiana Jones, der bis dato bekannteste Archäologe in der Unterhaltungswelt, Konkurrenz in Form von testosteronsteigernder Weiblichkeit. Nicht etwa auf der Kinoleinwand, sondern am heimischen Videospielbildschirm turnte, hüpfte und kämpfte eine kesse Lady namens Lara Croft in ihrem ersten 3D-Action-Abenteuer umher und zog die Spieler durch die einzigartige Mischung aus Abenteuer, Jump & Run, Rätsel und Kämpfe in ihren Bann. Für das britische Entwicklerstudio Core Design war **Tomb Raider featuring Lara Croft** der erfolgreichste Meilenstein in der Firmengeschichte.

Ursprünglich für die Plattform Sega Mega Drive programmiert, startete die bis heute erfolgreiche Abenteuerserie auch auf dem PC und der PlayStation mit Vollgas durch. Fachpresse und Spielefans aller Welt zeigten sich begeistert von der Grabräuberin, die das bis dahin von männlichen Charakteren dominierte Feld der Heldenfiguren am Computer kräftig aufmischte.

In der spannend inszenierten Jagd nach einem mysteriösen Artefakt, dem Scion, durfte man Schauplätze wie Peru, Ägypten, griechische Tempelanlagen und abschließend das geheimnisvolle Atlantis aufsuchen. Löwen, Wölfe, Krokodile, Fledermäuse, Gorillas und sogar Dinosaurier trachteten Lara dabei nach dem Leben, ebenso wie fremdartige Monster, den wilden Fantasien der Entwickler entsprungen. Tödliche Fallen und verzwickte Schalterrätsel verlangten dem Spieler obendrein schnelle Reaktionen und ordentlich Gehirnschmalz ab. In den pixeligen Levelarchitekturen war es nicht immer sofort ersichtlich, wo und vor allem wie es weitergehen sollte. Damit man als Spieler nicht sofort verzweifelte, durfte man zum Glück an jeder beliebigen Stelle im Spiel speichern, wenn es sein musste, sogar mitten in einer Sprungsequenz.

Die Steuerung, betont simpel gehalten, kostete einen dennoch oft den letzten Nerv, vor allem bei

MULTIPLATTFORM

Ein Abenteuer – viele Versionen: Laras erstes Abenteuer war nicht nur auf dem PC ein Erfolg!

Als **Tomb Raider** 1996 erschien, schauten PC- und PlayStation-Spieler erst mal vier Wochen in die Röhre. So lange war Laras Abenteuer exklusiv für den Sega Saturn erhältlich. Über alle Plattformen hinweg verkaufte sich Indys Konkurrenz mehr als sieben Millionen Mal. Zudem gab es 1997 eine überarbeitete Fassung des Spiels. Unter den Namen **Tomb Raider Director's Cut: Unfinished Business** und **Tomb Raider Gold** erhielten die Spieler eine um vier Levels erweiterte Fassung des Spiels.



3DFX: GRAFIKBESCHLEUNIGUNG FÜR MEHR SPIELSPASS!

Als Lara die ersten Gräber und Tempel durchkämmte, war 3D-Beschleunigung für Grafikkarten noch Neuland. Hersteller 3dfx gehörte zu den Pionieren, die Spielen wie Tomb Raider Beine machten.

Grobe Pixel und quälend langsame Frameraten gehörten für viele **Tomb Raider**-Spieler zum Alltag. Nur wer sich eine damals sündhaft teure Beschleunigerkarte wie eine Voodoo leisten konnte, durfte dank Patch ein deutlich flüssigeres Archäologenabenteuer erleben.

Zuvor zäh verlaufende Sprungpassagen waren damit Geschichte, agil und flink ließ sich Lara Croft nun durch texturgeglättete Levels bewegen, was den Spielspaß deutlich nach oben katapultierte.



PIXELBREI | Schön bunt, aber mit groben Pixeln versehen – so sah die Urfassung von **Tomb Raider** aus.



GEGLÄTTET | Mit einer 3dfx-Karte büßte **Tomb Raider** zwar etwas an Farbe ein, bot aber insgesamt ein weicheres Bild.

den vielen Sprungpassagen, bei denen schon die kleinste Unachtsamkeit den virtuellen Tod der Heldin besiegelte. Stets war man auf der Suche nach Munition, besseren Waffen und verschiedenen Medikits, um Lara bessere Überlebenschancen zu bescheren.

Für damalige Verhältnisse großartige Videosequenzen stimmten jeweils auf die verschiedenen Gebiete des Spiels ein und trieben die Geschichte voran. Dagegen stockte der Spielfluss oft auf zu schwachen PCs, denn 3D-Grafikkarten steckten bei Erscheinen von **Tomb Raider** noch in den Kinderschuhen, sodass viele CPUs mit der Berechnung der in 3D modellierten Spielwelt mächtig ins Schwitzen kamen. Erst mit der Markteinführung von Beschleunigerkarten (siehe Kasten 3dfx) machte es richtig Spaß, Lara durch die Levels zu scheuchen.

Tomb Raider featuring Lara Croft legte auch den Grundstein für einen regelrechten Merchandising-Boom. Actionfiguren, Poster, Comics, Kalender – schon bald begegnete man der smarten Britin überall. Selbst in Werbespots war die pistolenschwingende Abenteurerin zu sehen. Lara-Babes, die in kessen Outfits posierten, heizten den Hype noch mehr an, was schließlich auch in den mehr oder weniger trashig, aber durchaus unterhaltsam inszenierten **Tomb Raider**-Kinostreifen mit der vollbusigen Angelina Jolie (**Mr. und Mrs. Smith**) mündete.

Falls Sie jetzt Lust bekommen haben, selber noch mal einen Abstecher in die digitale Vergangenheit von Frau Croft zu unternehmen, steht dem nichts im Wege. Auf der Fanseite Tomb Raider HUB (www.tombraiderhub.com/faq/tr1.html) finden Sie detaillierte Tipps, Anleitungen und hilfreiche Installations-Tools, um dieses Meisterwerk zu genießen. Voraussetzung ist natürlich, dass Sie eine Originalversion des Spiels besitzen. ❑

SO WERTETEN WIR:

Als Spiel des Monats räumte Tomb Raider in der Ausgabe 01/97 90% ab.

Tester Thomas Borovskis kommentierte: „Der Versuch, dieses Spiel mit anderen modernen Vertretern des 3D-Action-Genres zu vergleichen, kommt einer Quadratur des Kreises nahe."



SCHÖNHEITSKUR: LARAS REMAKE IN ANNIVERSARY!

Im Jahre 2007 erschien mit Tomb Raider: Anniversary eine tolle Neufassung des ersten Teils – leider ohne PCG-Test!

In **Tomb Raider: Anniversary** durften Lara-Fans erneut die Schauplätze des ersten Abenteuers aufsuchen. Neben dem hohen Wiedererkennungswert der Levels sorgten vor allem die verbesserte Grafik und die überarbeitete Steuerung für Freude.

Als weniger spaßig erwies sich allerdings die Tatsache, dass wir **Anniversary** seinerzeit keine Wertung geben konnten. Die damalige Testversion war noch mit etlichen Bugs behaftet und eine fertig gepatchte Version des Spiels erreichte niemals die Redaktion.



EINE RUNDE SACHE | Die erste Lara Croft (links) musste noch mit rund 300 Polygonen auskommen, in **Anniversary** (rechts) sorgten 5.000 Polygone für ein realistischeres Äußeres der Heldin.

STEFAN ERINNERT SICH:



Was habe ich mich gefreut, als ich mir für rund 500 DM eine 3dfx-Voodoo-Karte zusammengespart hatte, um endlich flotte 3D-Grafik zu erleben. Im Falle von **Tomb Raider** war das ein tolles Erlebnis, die – zugegeben etwas eckig aussehende – heldenhafte Archäologin butterweich durch die Levels zu steuern. Aber ich habe auch oft wie ein Rohrspatz geflucht, beispielsweise wenn zum 20. Mal ein Sprung danebenging, bloß weil Frau Croft eine Kante, an der sie sich hätte festhalten können, um einen Millimeter verpasste.


WÄHLE DEINE SEITE MIT BEDACHT!


BLOODMOON

AMD FUSION: LLANO
SPIELETAUGLICHE CPU/GPU-VERSCHMELZUNG

Nein, das ist kein Tippfehler: Die neuen Chips aus AMDs Fusion-Reihe heißen wirklich Llano – mit zwei „L". Doch nicht nur der Name ist außergewöhnlich.

Bei AMDs Llano-Modellen handelt es sich um Chips, bei denen bis zu vier Prozessorkerne (CPU) und eine Grafikeinheit (GPU) vereint sind. AMD nennt diese Verschmelzung Accelerated Processing Unit (APU). Die schnellste APU konnten wir bereits testen. Sie heißt AMD A8-3850 und verfügt über vier CPU-Kerne mit 2,9 GHz Takt sowie die derzeit schnellste integrierte Grafikeinheit Radeon HD 6550D. Diese arbeitet mit 400 Shader-Einheiten sowie 600 MHz und ist daher fast so schnell wie die 50-Euro-Grafikkarte Radeon HD 5570 (400 Einheiten, 650 MHz).

Somit reicht die Leistung des A8-3850 aus, um ohne zusätzliche Grafikkarte etwa **Call of Duty: Black Ops** oder **Portal 2** mit hoher Detailstufe in 1.280 x 720, aber ohne Kantenglättung spielen zu können. Für maximale Details beispielsweise bei **Crysis 2** ist die APU aber trotz DX11-Unterstützung zu langsam. Den A8-3850 bekommen Sie für 110 Euro, ein passendes Board mit Sockel FM1 ab 70 Euro. Anspruchsvolle Spieler brauchen natürlich trotzdem eine Grafikkarte.



Info: www.amd.de

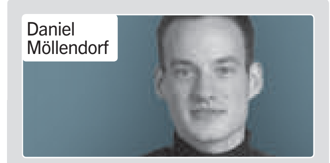
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
EINGABEGERÄTE FÜR STAR-WARS-MMO



Passend zum Start von Biowares Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic** plant Razer passende Eingabegeräte. Dazu gehören eine Tastatur mit einem Multi-Touchscreen und dynamischen Tasten, deren Grafiken sich dem jeweiligen Spiel anpassen (Preis: 200 Euro), sowie eine kabellose, an die Razer Naga erinnernde Maus mit einem frei programmierbaren 12er-Daumentastenfeld (130 Euro). Ebenfalls erhältlich: ein 5.1-Surround-Headset mit zwei 50-mm-Lautsprechern (130 Euro) und ein Mauspad mit zwei Nutzflächen (50 Euro).

Info: www.razerzone.com/





Daniel Möllendorf

„★ ★ ★ ★ ★ – Gefällt mir ganz gut die kolumne!!!!1"

Angebote bei Amazon, Apples App Store, dem Android Market oder Caseking werden stets von mehr oder weniger qualifizierten Bewertungen von Privatpersonen begleitet. Das ist natürlich im Grunde gut, schließlich ist das Internet eine gute Plattform zum öffentlichen Meinungsaustausch. Zudem kann sich der interessierte Käufer mit der Lektüre mehrerer Meinungen einen groben Überblick über die tatsächliche Qualität des angebotenen Produkts verschaffen. Allerdings sollte man dabei bedenken: Nicht jeder, der eine Meinung formuliert – egal wie ausführlich sie sein mag –, ist auch ein objektiver Tester. So fällt mir regelmäßig auf: Ein Produkt, das der Hobbytester „ganz gut" findet, wird oft bereits mit der Höchstwertung von fünf Sternen ausgezeichnet. Eigentlich gute Anwendungen, die auf dem Privathandy des Kritikers nicht starten, bestraft er hingegen mit einem knappen „läuft nicht" und nur einem Stern – ohne Angabe von Gründen. Eine weitere Besonderheit: An der Art der Rechtschreibung einer Bewertung erkennt man oft deren Glaubwürdigkeit. Werden Großschreibung oder Zeichensetzung ignoriert (wie wir es in der Kopfzeile dieser Kolumne beispielhaft dargestellt haben), vermute ich den Grund für „läuft nicht" eher beim User und weniger bei der Anwendung. Wenn es um Kaufberatung geht, verlasse ich mich daher lieber auf erfahrene Redakteure, die beispielsweise schon mehrere Hundert Grafikkarten getestet haben, anstatt von der gerade erworbenen Karte begeistert zu sein, ohne die Alternativen jemals ausprobiert zu haben. Da gebe ich gerne Geld für eine Fachzeitschrift aus und spare mir so den Fehlkauf.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

ALLES ZUM PC-TURBO SSD

Eine SSD hat dank Flash-Speicher eine viel geringere Zugriffszeit als gewöhnliche Festplatten und verkürzt so die Wartezeiten beim PC deutlich. Kauftipps und Praxistricks finden Sie auf 32 Seiten in der aktuellen PC Games Hardware Premium 09/2011.

Info: http://goo.gl/li7ov

TEST: NEUE RAZER IMPERATOR

Bei unserem Test mit der Neuauflage der Razer-Maus Imperator hat uns vor allem der neue 4G-Dual-Sensor beeindruckt – keine andere Maus lässt sich mit einer hohen Abtastrate von 6.400 Dpi so sicher und präzise bewegen und gleichzeitig für den Low-Sense-Betrieb so genau kalibrieren. Ebenfalls neu gegenüber der ursprünglichen Imperator-Maus sind die gummierten Seitenteile. Somit zieht Razer sowohl bei der Ergonomie als auch bei der Leistung mit dem Konkurrenten Roccat Kone [+] gleich. Einziger Wermutstropfen: Der hohe Kaufpreis von rund 70 Euro.

Info: www.razerzone.com

LÜFTER IN PCGH-EDITION

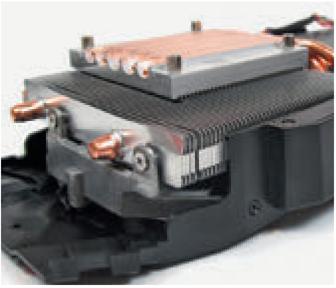
Unsere Kollegen von der PC Games Hardware bieten zusammen mit Enermax den 120-mm-Lüfter UCTVP12N-BL T.B.Vegas PCGH-Edition an. Mit nur 0,2 Sone ist er fast unhörbar leise und die integrierten 18 LEDs lassen Ihren PC in neuem Glanz erstrahlen.

Info: www.pcgh.de/go/enermax









Grafikkarten für jeden Geldbeutel

Von: Raffael Vötter

HD 6700, HD 6900 und GTX 500: Die wichtigsten Neuheiten bei uns im Test.

The Matrix Reloaded: Nachdem Asus' Übertakterkarte seit Monaten durch das Internet geistert und auf mehreren Messen gezeigt wurde, hat es die neueste „Matrix" endlich in den Handel und damit auch in das PC-Games-Testlabor geschafft. Asus bläst mit der Matrix GTX 580 Platinum zum Angriff auf MSIs N580GTX Lightning. Welcher Hersteller die Nase vorn hat, erfahren Sie in unserem Test. Dank des Ende Juni 2011 veröffentlichten **Crysis 2**-Patches 1.9 dürfte der Bedarf nach leistungsfähigen DX11-kompatiblen 3D-Beschleunigern im High-End-Segment (Grafikkarten ab 200 Euro) wieder anziehen. Wie unsere Leistungsmessung und Vergleichsbilder am Ende dieses Artikels zeigen, verbessert das DX11-Update die Optik des Shooters in vielen Details, während die Performance um rund ein Drittel abnimmt.

Auch abseits des Titanenkampfes regt sich auf dem Markt etwas, obgleich die Zahl der Neuerscheinungen klar abnimmt. Die AMD- und Nvidia-Partner ergänzen ihre Portfolios immer wieder durch kosten- sowie leistungsoptimierte Designs – mit der Folge, dass mittlerweile fast alles „custom" ist; Karten im Referenzdesign werden rar. Bahnbrechende Neuerungen sind in den Sommermonaten nicht zu erwarten, selbst die Internet-Gerüchteküche arbeitet auf Sparflamme.

Grafikkarten bis 200 Euro

Radeon HD 6700 und Geforce GTX 560 mit und ohne Ti: Ist neu wirklich besser als alt?

Im Preisbereich zwischen 100 und 200 Euro buhlen unzählige Grafikkarten mit deutlichen Leistungsunterschieden um Ihre Gunst. Wir testen den Querschnitt aller Neuerscheinungen – in der Testtabelle finden Sie zwei Alternativen. Falls Sie im Fließtext Angaben vermissen, ist die Tabelle ebenfalls Ihre erste Anlaufstelle.

MSI N560GTX-TI HAWK

Mit ihrem um 16 Prozent übertakteten Chip respektive dem 5 Prozent schnelleren Grafikspeicher kann es die Hawk zwar mit gewöhnlichen GTX-570-Karten aufnehmen, wird jedoch unter Last sehr laut. Je nachdem, ob Sie das „Silent"- oder das „Performance"-BIOS per Schalter an der Oberseite aktivieren, sind 5,5 oder 6,1 Sone zu verzeichnen. Manuell auf 50 Prozent gedrosselt, werden gute 2,1 Sone bei 86 Grad erreicht. Beim Blick auf die Leistungsaufnahme von 226 Watt wird klar, warum der Kühler kapituliert. Damit gewinnt die Karte keinen Effizienzpreis, besticht jedoch mit ihrer hochwertigen Verarbeitung und Spezialfunktionen: Besitzer eines Multimeters dürfen die Spannungen von Grafikchip und -speicher nicht nur per Afterburner erhöhen, sondern auch einzeln abgreifen; LEDs am Heck des 3D-Beschleunigers zeigen an, wie viele der acht Spannungswandler-Phasen aktiv sind. Man merkt: Die Karte ist für diejenigen gedacht, die bei ihrer Hardware das Maximum per Übertaktung herausholen wollen. Unser Testmuster unterstreicht diesen Anspruch mit einem Übertaktungsergebnis von sehr guten 1.000/2.000/2.500 Megahertz ohne Spannungserhöhung. Insgesamt ist die N560GTX-Ti Hawk von MSI eine tuningfreundliche, aber sehr laute Geforce GTX 560 Ti.

ASUS ENGTX560-TI DIRECT CU II

Die erste Charge vieler Herstellerkarten krankt an einer übereifrigen Lüftersteuerung, das stellten die Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware in Ausgabe 04/2011 bei der Asus' ENGTX560-Ti Direct Cu II TOP fest. Wir testen nun die nur minimal übertaktete Schwester (ohne TOP-Suffix). Mit dem aktuellen BIOS, das Sie unter http://goo.gl/vjmCz herunterladen können, arbeitet unser Muster so, wie es sich gehört: Im Leerlauf surren die Lüfter mit sehr leisen 0,4 Sone; während in **Battlefield: Bad Company 2** gute 1,4 Sone erreicht werden. Damit liegt die ENGTX560-Ti DCII auf dem Geräuschniveau des Nvidia-Kühlers, erzielt jedoch rund 10 Grad niedrigere Temperaturwerte und ist damit sehr attraktiv für Übertakter. Fazit: Neues BIOS, neues Glück – Asus' Mittelklasse ist gereift und nun empfehlenswert.

GIGABYTE GV-N560OC-1GI

Gigabyte montiert auf die werkseitig übertaktete GV-N560OC-1GI (Chiptakt: 900 MHz/Speichertakt: 2004 MHz) zwei 80-Millimeter-Axiallüfter im bekannten „Windforce"-Design. Diese garantieren in Kombination mit den vier Heatpipes à 6 Millimeter ausreichend Kühlung. Die Lüftersteuerung der Karte greift jedoch relativ früh ein und lässt den Chip bei lediglich 65 Grad „frieren". Die dabei erzeugten 1,8 Sone sind gut, wären aber nicht nötig: Mit manuell gesetzten 40 Prozent (Minimum) sind nur noch 0,9 Sone bei 75 Grad zu hören. Alles in allem arbeitet die Kühlung trotzdem stark und leise. Da Gigabytes Geforce 560 Ti schon von Haus aus mit einer frisierten GPU ausgeliefert wird, gibt es hier kaum Spielraum für Übertakter, die allerdings den Speichertakt noch um rund 15 Prozent anheben können. Die Leistungsaufnahme liegt mit 20 Watt im 2D- und 223 Watt im 3D-Betrieb im Bereich anderer moderat übertakteter Geforce-560-Ti-Karten.

MSI R6870 HAWK

Der Falke schlägt zurück: Nach den sehr guten Vorgängern R5770 Hawk und N460GTX Hawk möbelt MSI eine weitere Mittelklasse-Grafikkarte im „Lightning"-Stil auf. Sowohl die Platine als auch der Kühler der R6870 Hawk bestehen aus überdurchschnittlich hochwertigen Bauteilen, mit dem Ziel, das Übertaktungspotenzial zu steigern. Bereits äußerlich überzeugt die Karte durch den Verzicht auf billigen Kunststoff – der gesam-

te Kühler ist aus Metall – und das edle Design inklusive der Kühlung aller wichtigen Bauteile. Die Spannungsversorgung ist dreigeteilt, Sie dürfen daher per MSI-Afterburner-Tool (siehe Heft DVD) nicht nur die Grafikchip-, sondern auch die Videospeicher- und die Aux-Spannung (gehört zum Speicher) leicht erhöhen. Im Test gelang uns der Betrieb mit 1.040 MHz Chiptakt (1,35 Volt), 1.030 MHz sogar mehr als nur benchmarkstabil – das ist überdurchschnittlich gut.

Ambitionierte Tuner freuen sich des Weiteren über die Spannungs-Abgriffpunkte und die LEDs am Heck der Karte, die anzeigen, wie viele der acht Grafikchip-Wandlerphasen aktiv sind. Neben dem Crossfire-Anschluss sitzt übrigens ein kleiner Schalter, der wie bei der MSI R6850 Cyclone Power Edition die Lüfterkurve verändert. Die Einstellung „Silent" resultiert in den sehr leisen Werten in der Testtabelle, wohingegen „Performance" unnötig Wind macht: Während die GPU-Temperatur nur um vier Grad sinkt, steigt die 3D-Lautheit auf mehr als das Doppelte (2,6 Sone). Auf jeden Fall liefert die R6870 Hawk eine sehr gute Vorstellung ab, auch wenn Sie nicht vorhaben, die Karte zu übertakten.

ZOTAC GEFORCE GTX 560 AMP

Nvidias Geforce GTX 560 ist im Schnitt etwas langsamer als die Radeon HD 6870. Zotac beseitigt die Unterlegenheit mit der Keule: Die AMP-Version arbeitet mit 950/1.900/2.198 MHz, wodurch sie in Spielen rund 15 Prozent schneller ist als Standardkarten; an die Geforce GTX 560 Ti kommt die stark übertaktete, aber gleichermaßen stromhungrige Karte jedoch nicht heran. Das Problem des 23 Zentimeter langen Custom-Designs ist die dazu nötige, sehr hohe Spannung für den Grafikchip: Unser Muster arbeitet mit 1,14 Volt und verbraucht in **Battlefield: Bad Company 2** rund 213 Watt – das ist fast GTX-580-Niveau! Zum Vergleich: Bei anderen GTX-560-Karten haben wir zwischen 150 und 170 Watt gemessen, während AMDs HD 6870 sich mit 120 bis 140 Watt zufrieden gibt. Dementsprechend hoch fällt die Lautheit unter Last aus (2,9 Sone). Immerhin stimmt das Zubehör (Testtabelle) bei dieser schnellen, aber ineffizienten Geforce GTX 560.

HIS RADEON HD 6790 ICEQ X TURBO

Keine halben Sachen: Der AMD-Partner HIS nutzt für die HD 6790 Iceq X Turbo dieselbe Kühlung und Platine, die auf der hauseigenen HD 6870 zum Einsatz kommen. Das zwei Steckplätze breite Axialdesign verfügt über vier Heatpipes und hat daher überhaupt kein Problem damit, den Barts-LE-Chip kaltzustellen. Dabei erzeugt der Lüfter in Spielen 1,9 Sone, was zwar nicht laut, angesichts von 61 Grad Grafikchiptemperatur aber nicht nötig ist. Unser Tipp: Wenn Sie im Hilfsprogramm Ihrer Wahl 30 Prozent Lüfterkraft forcieren, bleibt die Karte bei sehr guten 0,6 Sone, ohne zu überhitzen. Die werkseitige Übertaktung ist gering, der starke Kühler ebnet der „coolsten" HD 6790 auf dem Markt jedoch den Weg zu 1 GHz Chiptakt.

SAPPHIRE RADEON HD 6770 FLEX

Um was es sich bei der Radeon HD 6770 genau handelt, entnehmen Sie dem Extrakasten oben. Fest steht: Die Spieleleistung der HD 6770 ist nichts Besonderes, Sapphire wertet jedoch die Flexibilität der Karte auf: Mithilfe des beiliegenden HDMI-DVI-Adapters lassen sich bis zu drei DVI-Monitore gleichzeitig an der Karte betreiben; Besitzer eines LCDs mit Displayport dürfen gar vier Bildschirme per Eyefinity koppeln. Das Ganze sitzt auf einer 18,8 Zentimeter kurzen Karte, deren einzelne 6-Pol-Strombuchse nach hinten ausgerichtet ist. Das verlängert sie effektiv um einen Zentimeter. Der Kühler verzichtet zugunsten zweier 8-mm-Heatpipes auf die Vapor-Technologie – und kühlt die kleine Rechenzentrale sehr gut. Negativ ist die relativ hohe Lautheit beim Nichtstun (1,2 Sone). Tipp: Wenn Sie die Lüfterdrehzahl auf 25 Prozent justieren, bleibt die Karte sogar in Spielen mit exzellenten 0,3 Sone angenehm leise. Für Multimonitor-Freunde ist die HD 6770 von Sapphire die erste Wahl. Alle anderen, Spieler eingeschlossen, sind mit MSIs R5770 Hawk besser bedient.

SAPPHIRE RADEON HD 6750 VAPOR-X

Die mit einer neuen Verpackung ausgelieferte HD 6750 Vapor-X gehört zu den im Extrakasten oben beschriebenen Rebranding-Opfern. Das macht sie keineswegs schlecht, nach wie vor punktet die Karte mit Spieletauglichkeit bei geringer Leistungsaufnahme. Aber auch die Vapor-X surrt im 2D-Betrieb zu laut – mit 25 Prozent Drehkraft bleibt sie in jeder Lage bei 0,4 Sone. Zwar kostete die Karte bei Testschluss 95 Euro, abzüglich des Steam-Codes für **Dirt 3** im Wert von 40 Euro ist der Deal jedoch fair.

RADEON HD 6700 = HD 5700 V1.1

Bei AMDs Radeon HD 6700 (6770/6750) handelt es sich um die HD-5700-Geschwister in neuer Kluft. Doch was unterscheidet sie?

Rebranding, die Namensangleichung älterer Produkte an die aktuelle Nomenklatur, ist bei Grafikkarten gang und gäbe. Erwähnt seien hier unter anderem Nvidias Geforce 8800 GT, die einige Monate später mit gleicher Leistung als 9800 GT wieder auferstand, und die etwas kräftigere 9800 GTX+, die nach dem Start der Geforce-GTX-200-Reihe als GTS 250 ihr Comeback feierte.

Der neueste Rebranding-Fall stammt aus dem Hause AMD: Die Texaner veröffentlichten ohne großen Rummel die Radeon-HD-6700-Reihe. Ein genauer Blick auf die Spezifikation verrät, dass der zugrundeliegende Grafikchip ein alter Bekannter ist: Juniper, das Herz der Ende 2009 veröffentlichten HD-5700-Geschwister. Die Radeon HD 6770 und HD 6750 rechnen mit demselben Takt und folglich genauso schnell wie ihre Vorgänger; auch beim Speicher haben die Partnerhersteller die Wahl zwischen 512 oder 1.024 Megabyte. Der Unterschied zwischen HD 6700 und HD 5700: Die Neulinge verfügen über HDMI-Ausgänge der Version 1.4a (HD 5700: 1.3). Damit beherrschen sie auch aktuelle 3D-Blu-ray-Formate.

Das Gute: Die AMD-Partner bekleben nicht ausschließlich alte HD-5700-Modelle mit neuen Zahlen, sondern bringen auch neue Designs – etwa die HD 6770 Flex, die wir testen. Wenn Sie auf die 3D-Blu-ray-Funktionen verzichten können, greifen Sie besser zu den günstigeren HD-5700-Karten wie MSIs exzellenter R5770 Hawk (Bild) für rund 95 Euro.

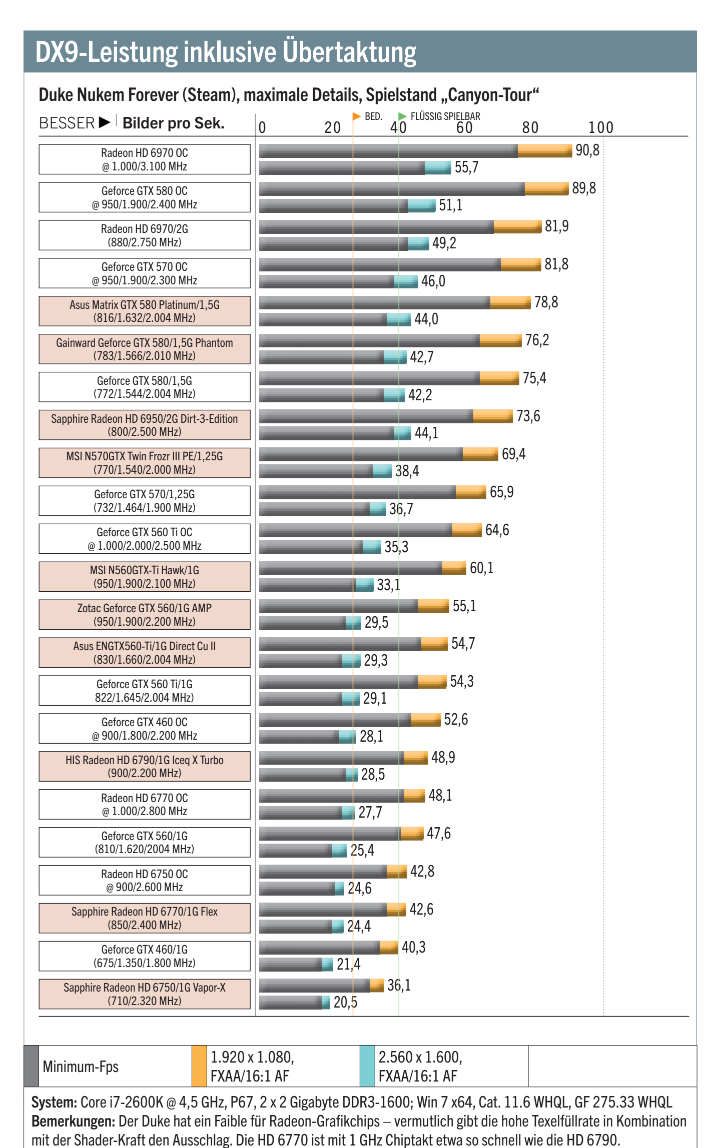


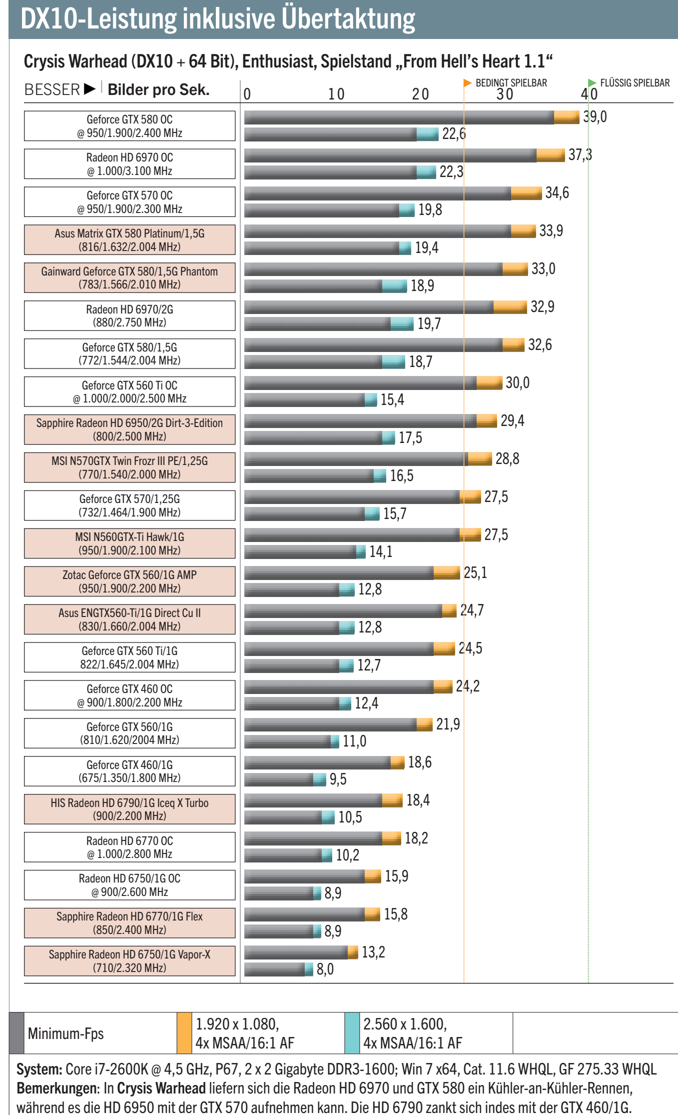
HD 6750 VAPOR-X | Die 18,3 cm kurze Platine der Sapphire-Karte wird durch einen „Schnabel" auf 20,5 cm verlängert.

ANSCHLUSSFREUDIG | Per HDMI-DVI-Adapter können Sie an der Radeon HD 6770 Flex von Sapphire bis zu drei DVI-Monitore gleichzeitig betreiben.

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien				
Produkt	**N560GTX-Ti Hawk**	**ENGTX560 Ti Direct Cu II**	**GV-N5600C-1GI**	**R6870 Hawk**
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asus.de)	Gigabyte; Bezugsquelle: Alternate	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 190,-/befriedigend	Ca. € 150,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Radeon HD 6870; Barts XT (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	384/64/32	384/64/32	384/64/32	1.120/56/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)	100/300 MHz (0,950 V Grafikchip)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	950/1.900/2.100 MHz (1,062 V Grafikchip)	830/1.660/2.004 MHz (1,012 V Grafikchip)	900/1.800/2.004 MHz (1,012 V Grafikchip)	930/2.100 MHz (1,185 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	**2,76**	**2,93**	**3,08**	**2,60**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI	2 x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI	2 x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI	2x DVI (1x SL, 1x DL), 2x Mini-DP, HDMI
Kühlung	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 4 HP (2x 8/ 2x 6 mm), 2x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	„Direct Cu II", Dual-Slot, 3 Heatpipes à 6 mm, 2x 80 mm axial, VRM-Kühler	„Windforce 2x", Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2x 80 mm axial, VRM-Kühler	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 Heatp. (2x 8/ 3x 6 mm), 2x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Afterburner (OC-Tool), Treiber-CD	Asus-Tools, Treiber-CD	Treiber-CD	Afterburner-Tool, Treiber
Spiele-Vollversionen	Coupon für **Lara Croft – The Guardian of Light**	-	-	-
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA	Strom: 2x Molex auf 6-Pol	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA	-
Adapter, Sonstiges	Dual-BIOS (Silence/Performance), Volt-Messpunkte	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA	Strom: 2x Molex auf 6-Pol	Dual-BIOS, Volt-Messpunkte, Last-LEDs
Eigenschaften (20 %)	**2,43**	**2,11**	**2,25**	**2,17**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	32/73/70 Grad Celsius („Silence"-BIOS)	34/67/76 Grad Celsius	34/65/73 Grad Celsius	38/63/69 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,2 (30 %)/5,5 (67 %)/3,9 (59 %) Sone	0,4 (17 %)/1,4 (39 %)/2,3 (46 %) Sone	0,8 (40 %)/1,8 (57 %)/3,9 (82 %) Sone	0,2 (30 %)/1,1 (46 %)/2,0 (50 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-LCD)	20/32/71 Watt	20/28/60 Watt	20/28/66 Watt	23/52/52 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	226/203 Watt	162/215 Watt	161/223 Watt (ungedrosselt!)	128/174 Watt
GPU-Overclocking bestanden? (10/15/20 %)	Nein (1.045)/nein (1.090)/nein (1.140 MHz)	Ja (915)/nein (955)/nein (995 MHz)	Nein (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)	Nein (1.020)/nein (1.070)/nein (1.115 MHz)
RAM-Overclocking bestanden? (10/15/20 %)	Ja (2.310)/ja (2.415)/nein (2.520 MHz)	Ja (2.205)/ja (2.305)/nein (2.405 MHz)	Ja (2.205)/ja (2.305)/nein (2.405 MHz)	Ja (2.310)/nein (2.415)/nein (2.520 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip, VRAM & Aux)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip, VRAM & Aux)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,2/3,6 cm; 2x 6-Pol (vertikal)	24,8 (PCB 23,1)/3,7 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,5 (PCB 21,0)/3,4 cm; 2x 6-Pol (horiz.)	27,0 (PCB: 25,4)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**1,88**	**1,99**	**1,94**	**2,17**
FAZIT	+ GTX-570-Leistungsniveau + Spezialfunktionen – Ab Werk sehr laut	+ Sehr leise im 2D, gut unter 3D + Großes Übertaktungspotenzial – Ab Werk nur minimal übertaktet	+ Moderat übertaktet + Kühlung stark und leise – Kaum Übertaktungsspielraum	+ Kühlung stark und leise + 1,03 GHz Chip-Takt möglich – Standardtakt nur leicht erhöht
	Wertung: **2,16**	Wertung: **2,20**	Wertung: **2,23**	Wertung: **2,26**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien				
Produkt	**Geforce GTX 560 AMP**	**Radeon HD 6790 Iceq X Turbo**	**Radeon HD 6770 Flex**	**Radeon HD 6750 Vapor-X**
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	HIS (www.hisdigital.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/ausreichend	Ca. € 120,-/befriedigend	Ca. € 110,-/befriedigend	Ca. € 95,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 560; GF114 (40 nm)	Radeon HD 6790; Barts LE (40 nm)	Radeon HD 6770; Juniper XT (40 nm)	Radeon HD 6750; Juniper Pro (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	336/56/32	800/40/16	800/40/16	720/36/16
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	51/101/135 MHz (0,875 V Grafikchip)	100/300 MHz (0,945 V Grafikchip)	157/600 MHz (0,950 V Grafikchip)	157/600 MHz (0,950 V Grafikchip)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	950/1.900/2.198 MHz (1,141 V Grafikchip)	900/2.200 MHz (1,188 V Grafikchip)	850/2.400 MHz (1,125 V Grafikchip)	710/2.320 MHz (1,100 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	**2,88**	**2,83**	**2,88**	**2,73**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 MiByte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-DP	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, Displayport	2x DL-DVI, HDMI, Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 3 Heatpipes à 6 mm, 2x 75 mm axial, keine VR(A)M-Kühler	„Iceq X"-Design, Dual-Slot, 4 Heatpipes (2x 8/2x 6 mm), 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 8 mm, 75 mm axial, kein VRM-/RAM-Kühler	„Vapor-X", Dual-Slot, Verdampfungskammer o. Heatpipes, 75 mm axial, kein VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber, Firestorm-Tweaker, Cuda-Demos	Treiber-CD	Treiber-CD	Steam-Coupon für **Dirt 3**, Treiber
Spiele-Vollversionen	Coupon für **Assassin's Creed: Brotherhood**	–	Downloads im Sapphire Select Club	Downloads im Sapphire Select Club
Handbuch; Garantie	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 nach Registrierung)	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel	Strom: 2x Molex auf 6-Pol	DVI-VGA, 2x Molex auf 6-Pol	DVI-VGA, HDMI-DVI-Kabel	DVI-VGA,
Adapter, Sonstiges	DVI-VGA- & Mini-HDMI-HDMI-Adapter	Crossfire-Brücke	Stromadapter: 1x Molex auf 6-Pol	Stromadapter: 1x Molex auf 6-Pol
Eigenschaften (20 %)	**2,46**	**2,21**	**2,22**	**2,18**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	33/89/85 Grad Celsius	34/61/65 Grad Celsius	34/60/66 Grad Celsius	35/57/64 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,9 (40 %)/2,9 (53 %)/2,0 (48 %) Sone	0,5 (24 %)/1,9 (47 %)/2,5 (52 %) Sone	1,2 (40 %)/1,6 (44 %)/2,0 (49 %) Sone	1,2 (40 %)/1,2 (40 %)/1,3 (42 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-LCD)	19/28/73 Watt	22/54/47 Watt	23/36/35 Watt	22/36/35 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	213/186 Watt	114/143 Watt	95/120 Watt	76/95 Watt
GPU-Overclocking bestanden? (10/15/20 %)	Nein (1.045)/nein (1.090)/nein (1.140 MHz)	Ja (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)	Ja (935)/ja (980)/nein (1.020 MHz)	Ja (780)/ja (815)/ja (850 MHz)
RAM-Overclocking bestanden? (10/15/20 %)	Nein (2.420)/nein (2.530)/nein (2.640 MHz)	Ja (2.420)/ja (2.530)/nein (2.640 MHz)	Ja (2.640)/ja (2.760)/ja (2.880 MHz)	Ja (2.550)/nein (2.670)/nein (2.785 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip)	Bei Redaktionsschluss mit keinem Tool	Bei Redaktionsschluss mit keinem Tool	Bei Redaktionsschluss mit keinem Tool
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	23,0/3,6 cm; 2x 6-Pol (horizontal)	24,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vertikal)	18,8 (PCB 18,3)/3,5 cm; 1x 6-Pol (horizontal)	20,5 (PCB 18,3)/3,5 cm; 1x 6-Pol (horizontal)
Leistung (60 %)	**2,09**	**2,81**	**3,05**	**3,17**
FAZIT	+ Sehr schnell für eine GTX 560 + Zubehör & Garantie – Ab Werk am Limit (Verbrauch, Übertaktung)	+ Leise und kühl + Übertaktungspotenzial + Mageres Zubehör	+ Multimonitorfunktionen + Kompaktes Design – Im 2D-Betrieb unnötig laut	+ Relativ sparsam + Spiel inklusive (Download) – Im 2D-Betrieb unnötig laut
	Wertung: **2,32**	Wertung: **2,69**	Wertung: **2,85**	Wertung: **2,88**





Grafikkarten ab 200 Euro

Geforce GTX 580, GTX 570 und Radeon HD 6950: Neue Herausforderer bei uns im Test

Neben dem Duell der zwei mächtigsten Grafikkarten mit einem Chip von Asus und MSI präsentieren wir an dieser Stelle weitere Neuheiten auf Geforce GTX-500- und Radeon-HD-6950-Basis:

ASUS MATRIX GTX 580 PLATINUM

Seit der letzten Matrix ist viel Zeit verstrichen. Damit ist nicht etwa der dritte Kinofilm gemeint, sondern die Matrix 5870, die vor mehr als einem Jahr erschien. Wie bei MSIs Lightning-Reihe lautet das Motto der Ingenieure „Klotzen statt Kleckern“: Der aktuell schnellste Grafikchip wird mithilfe einer hochwertigen Platine und kräftiger Kühlung auf die bestmögliche Übertaktungstauglichkeit getrimmt. Dahinter steht eine Reihe von Überlegungen hinsichtlich der Verdrahtung und der eingesetzten Komponenten. Asus schmückt sich in der hauseigenen Präsentation mit ein paar Siegen gegenüber MSIs N580GTX Lightning, etwa bei der Anzahl der Wandlerphasen: 19 dieser Schaltungen befinden sich auf dem Matrix-PCB, drei mehr als beim Konkurrenten. Die Nvidia-Referenzplatine sieht nur deren acht vor, allerdings werden keine Übertaktungsrekorde angepriesen. Derartige Zahlen dienen in erster Linie dem Marketing, haben aber tatsächlich Auswirkungen beim Drehen an der Taktschraube – jedoch erst mit Kühlung jenseits des Gefrierpunkts. Welche Vorteile hat Otto Normalübertakter?

Vergleicht man die Matrix mit der Lightning, so fallen Parallelen auf: Beide Karten bieten Spannungsmesspunkte, die in Kombination mit einem Multimeter korrekte Werte ausgeben, beide können auf extreme Kühlmethoden eingestellt werden. Beim Rest scheiden sich die Geister, etwa beim Kühler: Asus nutzt das ausgezeichnete, allerdings drei Steckplätze belegende Triple-Slot-Design „Direct Cu II“, während MSI bei einer Kühllösung bleibt, die nur zwei Slots blockiert. Das sorgt in Kombination mit der deutlich zaghafteren Lüftersteuerung für einen klaren Sieg für Asus: Die Matrix Platinum erreicht in Spielen nur 1,6 Sone, genauso viel wie ihre DCII-Schwester und nur ein Drittel von MSI (5,0 Sone). Beachten Sie vor dem Kauf nicht nur die Kühlerbreite, sondern auch, dass die Abwärme im Gehäuse verteilt wird.

MSI punktet bei der Leistung „out of the box“: Die Lightning rechnet mit 832/1.664/2.100 Megahertz (Grafikchip/Shader-Einheiten/Grafikspeicher) und gehört damit zu den schnellsten GTX-580-Karten. Asus hat für die Matrix Platinum 816/1.632/2004 Megahertz vorgesehen – der Speicher ist nicht übertaktet. Daneben soll noch eine Matrix ohne P-Zusatz erscheinen, welche wie die Direct Cu II nur mit 782 MHz arbeitet. Infolge des Standardtaktes erreicht die Lightning eine etwas bessere Leistungsnote und kann sich dadurch insgesamt vor die Matrix Platinum setzen. Die meisten Unterdisziplinen gewinnt jedoch Asus. Besonders bemerkenswert ist die geringe 2D-Leistungsaufnahme

von 28 Watt, welche klar unter dem GTX-580-Schnitt von 35 Watt liegt; Darüber hinaus erlaubt Asus' GPU-Tweak-Tool das Ändern der Speicher-Timings. Wenn Sie also drei Steckplätze freiräumen können und Feintuning lieben, wird Sie die Matrix glücklich machen. MSIs Lightning hingegen holt alles aus der Dual-Slot-Breite heraus.

GAINWARD GEFORCE GTX 580 PHANTOM

Eine Verdoppelung des Grafik-RAMs muss nicht zwingend die zweifache Menge an Bausteinen bedeuten – die doppelte Dichte ist eleganter. Nachdem unsere Kollegen von der PC Games Hardware die GTX 580 Phantom mit 3 Gigabyte mit einer guten Note von 1,83 bewerteten, liefern wir den Test ihrer attraktiven 1,5-Gigabyte-Schwester nach. Beide sind abseits der Speicherdichte baugleich und erreichen daher auch dieselben guten Leistungswerte – die übliche Mess- und Fertigungstoleranz eingerechnet. Die Geschwister trennen rund 60 Euro; ein Aufpreis, den nur Downsampler und/oder SLI-Nutzer investieren sollten, da sich 3 Gigabyte RAM erst weit jenseits von 1.920 x 1.080 positiv bemerkbar machen. Alle Alternativen zur GTX 580 Phantom finden Sie beispielsweise in den Einkaufsführern der PC Games Hardware.

MSI N570GTX TWIN FROZR III POWER EDITION/OC

Erst in der Ausgabe 06/11 hatten wir die N570GTX Twin Frozr II im Test. Nun ist die Nachfolgerin erschienen, die in vielen Punkten noch einen Tick besser abschneidet. Die TFIII „Power Edition" bietet drei Prozent mehr Chiptakt (770 anstelle von 749 Megahertz), ist 1,6 Zentimeter kürzer als die TFII und arbeitet bei geringerer Chiptemperatur leiser: Sehr gute 63 Grad bei 1,6 Sone stehen guten 68 Grad bei 1,8 Sone gegenüber. Diese Werte gelten, sofern Sie das „Silence"-BIOS der TFIII PE per Schalter an der Oberseite aktivieren – ein weiteres Novum. Das „Performance"-BIOS ist nicht empfehlenswert, da es deutlich höhere Drehzahlen einstellt, obwohl der Grafikchip bereits fröstelt. Auch die 2D-Laufkraft wird hier von 30 auf 40 Prozent erhöht, was die Lautheit von fast unhörbaren 0,2 auf durchaus hörbare 0,6 Sone steigen lässt. Nur eine Grafikkarte ist in Spielen leiser als die TFIII PE: Asus' ENGTX570 Direct Cu II (1,2 Sone bei 63 Grad Celsius) – allerdings müssen Sie hier drei anstelle von zwei Steckplätzen freiräumen. Sie können das Kühlpotenzial in Spielen nutzen, indem Sie im MSI Afterburner manuell 40 Prozent forcieren – 0,5 Sone sind die Belohnung. Oder aber Sie übertakten inklusive Spannungserhöhung; dank der Triple-Overvoltage-Fähigkeit dürfen Sie auch dem Speicher etwas mehr Feuer geben. Im Test mit der Maximalspannung, 1,15 Volt für den Kern, gelingt uns der stabile Betrieb mit 930/1.860/2.300 MHz. Das alles macht die MSI-Karte zu einer sehr guten, konsequent weiterentwickelten GTX 570.

SAPPHIRE RADEON HD 6950 DIRT-3-EDITION

AMD-Partner Sapphire experimentiert mit verschiedenen Kühlansätzen und hat sich hier für ein Heatpipe-Design entschieden. Der Kühlkorpus erinnert optisch mit seinen vier Kupferrohren an MSIs Twin Frozr II/III, arbeitet jedoch mit anderen Lüftern und einer Kunststoffhaube. Die Leistung ist gut: Unter Last surren die Lüfter mit 2,5 Sone, im Leerlauf nur mit 0,9. Wir empfehlen Ihnen, die 3D-Drehkraft auf 30 Prozent zu fixieren, womit bei 71 Grad Chiptemperatur nur noch 1,0 Sone erzeugt werden. Alternativ nutzen Sie die kräftige Kühlung, welche die Karte um ganze drei Zentimeter verlängert, zum Übertakten – die GPU-Spannung lässt sich derzeit nur via Sapphire Trixx oder Asus GPU Tweak anheben. Während sich die anderen Leistungswerte im typischen HD-6950-Rahmen bewegen, fällt der beiliegende Steam-Coupon für **Dirt 3** positiv auf. ❑

FAZIT

Grafikkarten für jeden Geldbeutel
Während Feintuner mit der teuren Asus Matrix GTX 580 glücklich werden, raten wir „vernünftigen" Spielern eher zur N570GTX TFIII von MSI: Sie kombiniert ein großes Übertaktungspotenzial mit kompakten Ausmaßen und leiser Kühlung. Sapphires HD 6950 punktet mit ihrem Preis-Leistungs-Verhältnis, wenn man den Preis des Spiels abzieht.

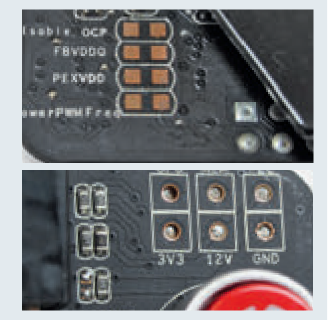
GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Matrix GTX 580 Platinum	Geforce GTX 580 Phantom	N570GTX Twin Frozr III PE/OC	Radeon HD 6950 Dirt-3-Edition
	PC Games TOP-PRODUKT 1,79 08/2011		PC Games TOP-PRODUKT 1,96 08/2011	
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	Gainward (www.gainward.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 400,-/ausreichend	Ca. € 280,-/befriedigend	Ca. € 220,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 580; GF110 (40 nm)	Geforce GTX 580; GF110 (40 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	512/64/48	512/64/48	480/60/40	1.408/88/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	51/101/135 MHz (0,962 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,962 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,912 V Grafikchip)	250/300 MHz (0,900 V Grafikchip)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	816/1.632/2.004 MHz (1,063 V Grafikchip)	783/1.566/2.010 MHz (1,000 V Grafikchip)	770/1.540/2.000 MHz (1,000 V Grafikchip)	800/2.500 MHz (1,100 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	2,88	2,95	2,85	2,50
Speichermenge/Anbindung	1.536 Megabyte (384 Bit)	1.536 Megabyte (384 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, Displayport	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, Displayport	2 x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, Displayport
Kühlung	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 5 HP (2x 8/3x 6 mm), 2x 92 mm axial, VRM-Kühler, Backplate	„Phantom", Höhe: 2,5 Slots, 6 Heatp. à 6 mm, 3x 75 mm axial, RAM-/VRM-Kühlplatte	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 Heatp. (2x 8/3x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Eigendesign, Dual-Slot, Kupferkern, 5 Heatpipes (2x 8/3x 6 mm), 2x 75 mm axial, VRM-Kühler
Software/Tools	Asus-Tools (u. a. GPU Tweak), Treiber	Expertool (Tweak-Tool), Treiber	Afterburner (Tweak-Tool), Treiber-CD	Trixx (Tweak-Tool), Treiber
Spiele-Vollversionen	–	–	-	Steam-Coupon für **Dirt 3**
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel, Adapter	Strom: 2x 6-auf-8-Pol-Adapter	Strom: 2x 6 auf 8-Pol, DVI-VGA-Adapter	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA, 2x Strom	2 x Strom, HDMI-Kabel, DVI-VGA-Adapter
Sonstiges	BIOS-Reset, Volt-Messpunkte, Tweak-Optionen	25%-Rabattschein für Loiloscope-Software	Dual-BIOS (Silence/Performance)	Dual-BIOS (Dip-Schalter)
Eigenschaften (20 %)	2,25	2,35	2,19	2,34
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	32/69/83 Grad Celsius	36/69/65 Grad Celsius	36/63/62 Grad Celsius („Silence"-BIOS)	37/61/66 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,9 (20 %)/1,6 (28 %)/4,3 (48 %) Sone	0,4 (30 %)/2,7 (58 %)/1,9 (53 %) Sone	0,2 (30 %)/1,6 (47 %)/1,5 (47 %) Sone	0,9 (24 %)/2,5 (44 %)/2,7 (47 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-LCD)	28/37/73 Watt	35/44/94 Watt	31/90/86 Watt	26/67/62 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	224/332 Watt (ungedrosselt!)	232/203 Watt	197/191 Watt	153/183 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Overclocking bestanden? (10/15/20 %)	Nein (900)/nein (940)/nein (980 MHz)	Nein (860)/nein (900)/nein (940 MHz)	Ja (845 MHz)/nein (885)/nein (925 MHz)	Ja (880)/nein (920)/nein (960 MHz)
RAM-Overclocking bestanden? (10/15/20 %)	Ja (2.205)/ja (2.305)/nein (2.405 MHz)	Ja (2.210)/ja (2.310)/nein (2.410 MHz)	Ja (2.200 MHz)/ja (2.300)/nein (2.400 MHz)	Ja (2.750)/nein (2.875)/nein (3.000 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (GPU, RAM, PLL via Asus GPU Tweak)	Ja (GPU)	Ja (GPU, VRAM & Aux)	Nur via Sapphire Trixx & Asus GPU Tweak
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,4/5,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	26,7/4,5 cm; 1x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	25,1 (PCB 24,3)/3,7 cm; 2x 6-Pol (vertikal)	26,1 (PCB 23,1)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	1,28	1,31	1,58	1,93
FAZIT	➕ Konkurrenzlose Tuningfähigkeiten ➕ Starker, leiser Kühler ➖ Großer Platzbedarf im Gehäuse	➕ Kühler stärker als Referenzdesign ➕ Anschlussvielfalt ➖ Benötigt effektiv 3 Steckplätze	➕ Unhörbar im Leerlauf ➕ Übertaktungspotenzial mit Overvolting ➖ Performance-BIOS viel zu laut	➕ Kräftiger Kühler ➕ Spiel inklusive (Download) ➖ Keine werkseitige Übertaktung
	Wertung: **1,79**	Wertung: **1,85**	Wertung: **1,96**	Wertung: **2,13**

ASUS MATRIX GEFORCE GTX 580 IM DETAIL

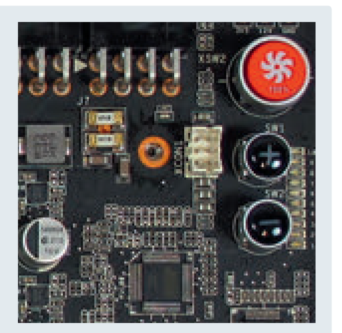
1 HOLZHAMMER-OC

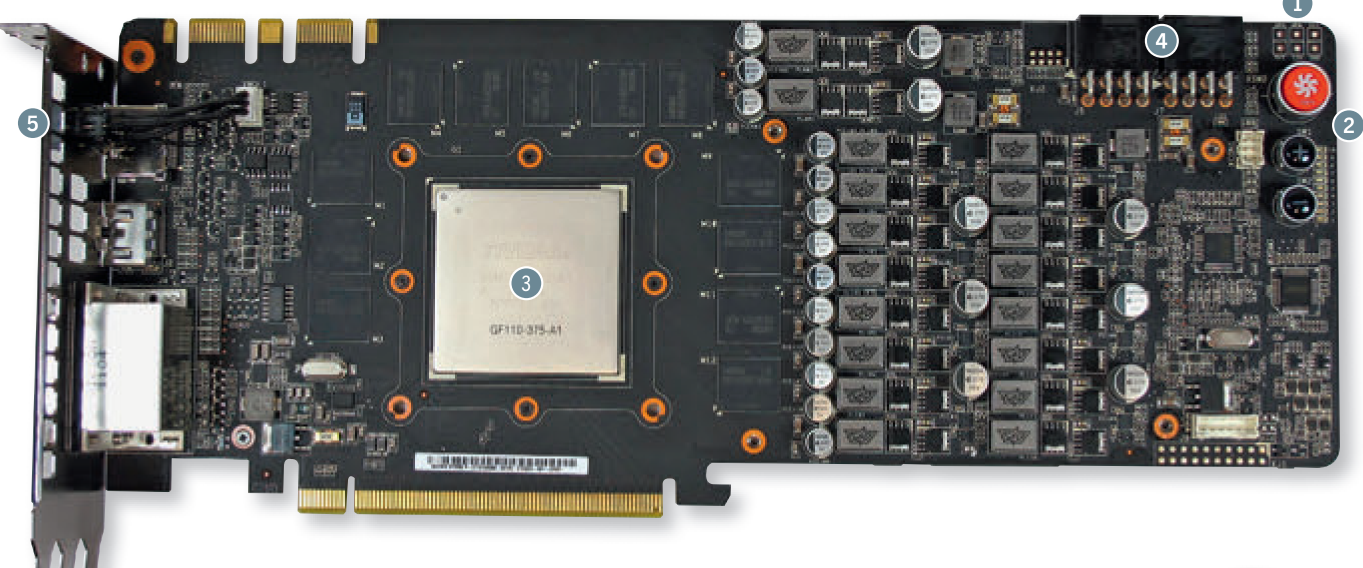
Sie organisieren sich sporadisch Trockeneis oder noch härtere Bandagen, um neue Rekorde aufzustellen? Wenn Sie diese Kontakte via Leitlack oder Lötkolben schließen, weichen alle Schutzmechanismen, der Taktgeber arbeitet doppelt so schnell oder Sie steigern die Spannung des Speichers. Auf der Rückseite greifen Besitzer eines Multimeters die Spannungen ab.



2 TUNING PER KNOPF-DRUCK

Am Heck der Karte sitzen drei Knöpfe. Der auffällig rote aktiviert den „Panikmodus“, bei dem die Lüfter mit 100 Prozent Drehstärke (11,1 Sone) arbeiten – das ist höchstens bei Extremübertaktung sinnvoll. Die Taster darunter erlauben die Änderung der Grafikchipspannung in 10 Schritten à 0,0125 Volt (maximal +0,125 Volt).





3 KRAFTSPENDER

Der „Proadlizer“, ein flacher Hochleistungskondensator, soll Ladungsgefälle beim OC effektiv puffern. Asus hebt die Lage des Chips hervor: Er befindet sich direkt auf der Rückseite der GPU, um den Signalweg zu minimieren.



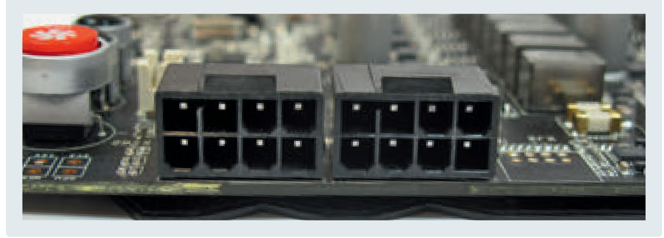


Kaltmetall: Direct Cu II

Fünf abgeflachte Kupferrohre nehmen direkten Kontakt zum Heatspreader (Hitzeverteiler) des GF110-Grafikchips auf und verteilen die Abwärme an zwei Lamellenpakete.

4 2 X 8 POLE = 375 WATT MAXIMALVERBRAUCH

Obwohl die Matrix im Test eine moderate Leistungsaufnahme zeigt, ist die Platine auf Last getrimmt. Die Karte setzt zum Betrieb zwei 8-Pol-Stromstecker voraus, sonst bleibt das Bild schwarz und kleine LEDs unter den Buchsen leuchten rot. Wird das PCB artgerecht mit Strom gespeist, erstrahlen sie in Grün.



5 Sicher übertakten

Die dreistöckige Steckplatzblende beherbergt nicht nur zwei Dual-Link-DVI-Ausgänge, sondern auch einen HDMI und einen Displayport. Daneben befindet sich eine Besonderheit: der Safe-Mode-Knopf. Er fungiert als Dual-BIOS-Schalter und hat erst dann eine Funktion, wenn Sie Ihr BIOS modifiziert haben. Das Asus-Tool GPU-Tweak ermöglicht beispielsweise das Flashen, sogar mit angepassten Speichertimings. Bleibt das Bild danach schwarz, drücken Sie den Knopf und das Original-BIOS wird wiedererweckt.



Crysis 2: DX11 in der Praxis

Das „DX11Ultra-Update“ wertet den Shooter optisch auf, kostet aber einiges an Leistung.

Um Ihr **Crysis 2** mit den seit Ende Juni verfügbaren High-Res-Texturen sowie dem „DX11 Ultra Update“ grafisch zu verschönern, müssen Sie zunächst den Patch 1.9 aufspielen (Download für das fast 2 Gigabyte große Paket: http://goo.gl/cn6Yh). Anschließend verändert sich das Grafikmenü - auch fragt das Spiel beim ersten Start, ob Sie DirectX 11 aktivieren möchten Das einstellbare Maximum lautet anschließend nicht mehr „Extreme“, sondern „Ultra“. Obendrauf hat Crytek einen eigenen Schalter für die Bewegungsunschärfe und die hochauflösenden Texturen integriert.

GRAFIK-TUNING

Wenn Sie im neu gestalteten Grafikmenu von der Einstellung „Extreme“ auf „Ultra“ wechseln“ können Sie Sich auf folgenden Optikverbesserungen freuen: Tessellation, Displacement Mapping und Parallax Occlusion Mapping (POM) spendieren Objekten sowie dem Wasser-Rendering mehr Tiefe oder zusätzliche Dreiecke für mehr Details (siehe unten). Partikel werden jetzt mit Schatten sowie Bewegungsunschärfe dargestellt. Post-Processing-Effekte wie Bewegungs- oder Tiefenunschärfe werden aufgehübscht (siehe unten), Reflexionen in Echtzeit dargestellt (siehe unten) und beim Rendern der Umgebungsverdeckung kommt nun das „Screen Space Directional Occlusion“-Verfahren zum EInsatz. Des Weiteren sehen Schattenkanten dank sogenannter „Variable Penumbras“ weicher und somit realistischer aus. Steckt in Ihrem PC lediglich eine DX9- oder DX10-Grafikkarte bekommen Sie mit dem DX11-Patch zumindest die Echtzeit-Reflexionen, das Screen Space Directional Occlusion (SSDO) sowie verbessertes Tone Mapping zu Gesicht - Letzteres sorgt für eine realistischere Farbgebung des Bildes.

Crysis 2: DX11-Version nur mit High-End-Karte spielbar

Crysis 2 v1.9, Benchmark „Lebender Toter“; 1.920 x 1.080, Ingame-AA, 16:1 AF

BESSER ▶ | Bilder pro Sek. (BEDINGT SPIELBAR: 30; FLÜSSIG SPIELBAR: 60)

Grafikkarte	DX9, Einstellung: Extrem	DX9, Einstellung: Ultra + High-Res-Texturen	DX11, Einstellung: Ultra + High-Res-Texturen
GeForce GTX 580/1.536 Megabyte	54 (+20 %)	47 (+18 %)	37 (+23 %)
Radeon HD 6970/2.048 Megabyte	45 (Basis)	40 (Basis)	30 (Basis)
Radeon HD 5870/1.024 Megabyte	41 (-9 %)	37 (-8 %)	26 (-13 %)
Geforce GTX 460/1.024 Megabyte	30 (-33 %)	25 (-38 %)	20 (-33 %)

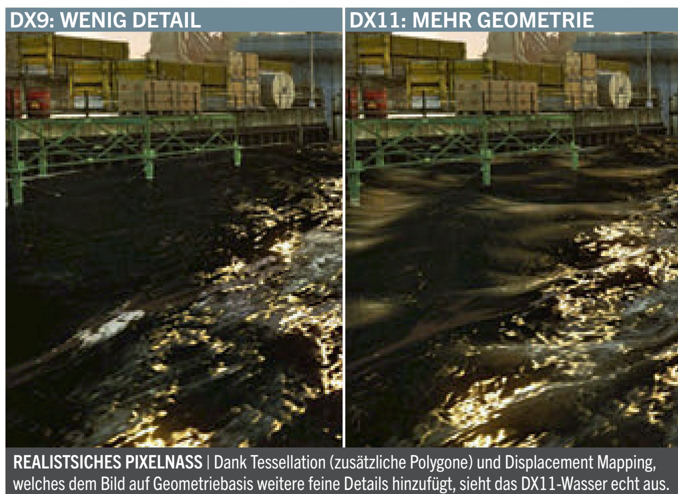
Legende: Minimum-Fps; DX9, Einstellung: Extrem; DX9, Einstellung: Ultra + High-Res-Texturen; DX11, Einstellung: Ultra + High-Res-Texturen

System: Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2 GB DDR3-1600 (8-8-8-24-2T); Windows 7 x64 SP1; Geforce 275.33 WHQL (DX9: Q; DX11: HQ) **Bemerkungen:** Durch den DX11-Modus nimmt die Performance um rund 30 Prozent ab. Selbst die Geforce GTX580 bleint noch unterhalb des Spielbarkeitslimits von 40 Fps. Unter DX9 sorgt der Wechsel von „Extrem“ auf „Ultra“ für einen Leistungsverlust von bis zu 17 Prozent (Geforce GTX 460).

DX11-SPIELSPASS NUR MIT HIGH-END-GRAFIKKARTEN

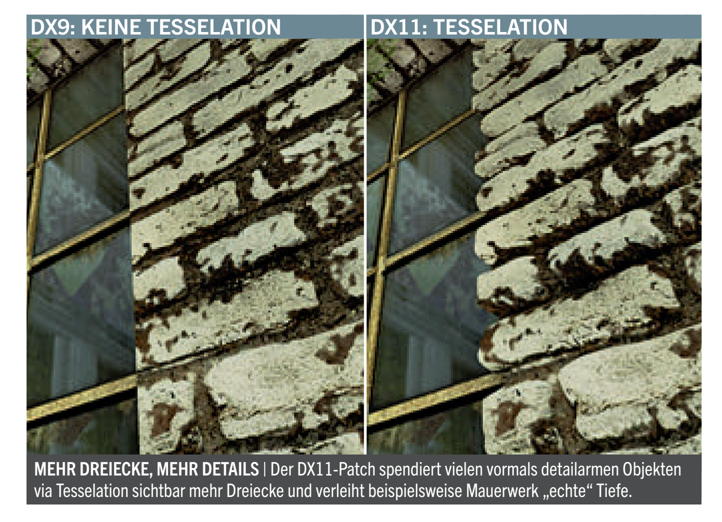
Wie den Benchmarks oben hervorgeht, verringert bereits der Wechsel von „Extreme“ auf „Ultra“ unter DX9 die Gesamtleistung um 17 Prozent, damit ist der Titel in Full HD mit einer GTX 460 nicht mehr und mit einer HD 5870 nur noch bedingt spielbar. Schalten Sie zusätzlich noch die DX11-Grafik-Schmankerl hinzu, kommen Sie sogar mit einem Boliden wie der auch im Artikel getesteten GTX 580 nicht über die 40 Fps-Grenze. Die höher aufgelöste Pixeltapete dagegen beeinflusst die Performance nur, wenn Ihre Grafikkarte über weniger als 1GB Grafikspeicher verfügt. ❑

DX9: WENIG DETAIL | DX11: MEHR GEOMETRIE



REALISTSICHES PIXELNASS | Dank Tessellation (zusätzliche Polygone) und Displacement Mapping, welches dem Bild auf Geometriebasis weitere feine Details hinzufügt, sieht das DX11-Wasser echt aus.

DX9: KEINE TESSELATION | DX11: TESSELATION



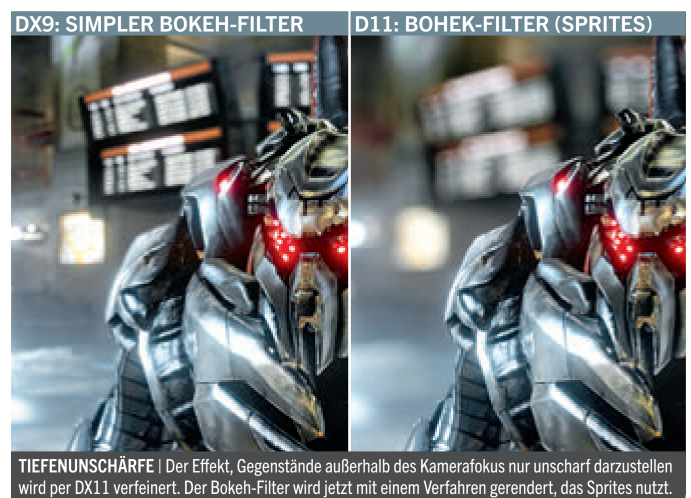
MEHR DREIECKE, MEHR DETAILS | Der DX11-Patch spendiert vielen vormals detailarmen Objekten via Tesselation sichtbar mehr Dreiecke und verleiht beispielsweise Mauerwerk „echte“ Tiefe.

DX9: STATISCHE REFLEXIONEN | DX11: DYNAN. REFLEXIONEN



ECHTZEIT REFLEXIONEN | Per DX11 dargestellte Spiegelungen sind nicht mehr statisch, sondern reflektieren nahe Objekte sowie NPCs und Lichtquellen in dafür vorgesehenen Oberflächen wie Metall.

DX9: SIMPLER BOKEH-FILTER | D11: BOHEK-FILTER (SPRITES)



TIEFENUNSCHÄRFE | Der Effekt, Gegenstände außerhalb des Kamerafokus nur unscharf darzustellen wird per DX11 verfeinert. Der Bokeh-Filter wird jetzt mit einem Verfahren gerendert, das Sprites nutzt.

Von: Frank Stöwer

Ihre spektakulären Spiele-Erlebnisse präsentieren Sie am besten mit einem Video. Wir zeigen, wie Sie einen solchen Spielemitschnitt anfertigen.



Bewegte Spiele

Bild: MEV

Wer sich bei Youtube, Facebook und Co. umschaut, entdeckt neben Musik-Clips und Filmschnipseln mit witzigem Inhalt mittlerweile auch viele Spiele-Videos. Diese beschreiben einerseits Lösungswege, demonstrieren sogenannte „Speed Runs“ oder zeigen wie in einer Art virtueller Sportschau Analysen von Clan-Turnieren oder PvP-Matches in Echtzeit-Strategiespielen. Zum anderen findet man in den Videoportalen immer mehr Filmchen, in denen Nutzer besonders spektakuläre Spielszenen festgehalten haben. PC Games zeigt Ihnen, wie Sie ein solches Spielevideo erstellen und bearbeiten, um Ihr Werk auf eines der Videoportale hochzuladen.

WELCHE „SPIELE-VIDEO-REKORDER“ GIBT ES?

Das für das Aufzeichnen von Spiele-Videos am häufigsten eingesetzte Tool ist Fraps (Shareware Version 3.4.5 auf Heft DVD). Neben der bekannten Benchmark- und Screenshot-Funktion bietet Fraps die Möglichkeit, Videos per Tastendruck (manuell belegbarer Hotkey) im AVI-Ausgabeformat aufzunehmen. Die Videoaufzeichnung erfolgt mit einem Fraps-eigenen Video-Codec, der bei der Installation des Hilfsprogramms automatisch mit aufgespielt wird. Wollen Sie Ihre Fraps-Videos weitergeben, am Multimedia- oder Zweitrechner abspielen oder nachbearbeiten, muss das Tool auch dort installiert sein. Die kostenlose Fraps-Variante ist allerdings für die Spiele-Videoaufzeichnung nur bedingt zu gebrauchen, da die Aufnahme nach 30 Sekunden automatisch abgebrochen sowie permanent ein Wasserzeichen eingeblendet wird. Für den vollen Nutzungsumfang werden zwar rund 27 Euro fällig, allerdings lohnt sich diese Investition in Anbetracht der gebotenen Funktionen, der einfachen Bedienung und der sehr guten Ergebnisse auf jeden Fall, vor allem dann, wenn Sie häufiger Ihr Spielgeschehen aufzeichnen wollen.

KOSTENLOSE AUFNAHMEHILFEN

Die wohl interessanteste kostenlose Alternative zu Fraps ist der MSI Afterburner (Version 2.2.0 Beta 3 auf Heft-DVD). Als Tool für die Übertaktung und die Überwachung (Grafikchip-Temperatur/-Spannung) von Grafikkarten bekannt, besitzt das Programm auch eine leicht zu bedienende Aufnahmefunktion (siehe Kasten unten). Im erweiterten Menü „Video Capture“ legt der Nutzer unter anderem fest, welchen Kompressionsgrad und welche Qualität das im AVI-Format ausgegebene Video haben soll. Des Weiteren besteht die Möglickeit, den „Framesize“ und die Fps-Rate zu bestimmen. Sogar die Anzahl der bei der Komprimierungsberechnung zum Einsatz kommenden Prozessor-Threads kann angepasst werden. Wichtig: Der Menüeintrag für die Audio-Aufnahme (Audio

DIE PERFORMANCE SINKT BEI DER VIDEO-AUFNAHME UM BIS ZU 100 PROZENT

Dirt 3, Smelter 9, DX9, MSI Afterburner 2.2.0 Beta 3, Fraps 3.4.5

BESSER ▶ | **Bilder pro Sek.** (BED. 40 ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 60)

System	Keine Aufzeichnung 1.920 x 1.080	Aufzeichnung 1.280 x 720 (720p)	Aufzeichnung 1.920 x 1.080 (1.080p)
Core i7-860 @ 4,0 GHz, GTX 580, 8 Gigabyte RAM	109 (+33 %)	80 (+31 %)	55 (+41 %)
Core i7-860 @ 4,0 GHz, GTX 580, 4 Gigabyte RAM	109 (+33 %)	80 (+31 %)	54 (+38 %)
Phenom II X6 1090T, GTX 580, 4 Gigabyte RAM	82 (Basis)	61 (Basis)	39 (Basis)
Phenom II X4 955 BE, GTX 580, 4 Gigabyte RAM	79 (-4 %)	59 (-3 %)	36 (-8 %)
Core i7-860 @ 4,0 GHz, GTX 460, 4 Gigabyte RAM	70 (-15 %)	62 (+2 %)	39 (0 %)
Athlon X2 6400+, GTX 580, 4 Gigabyte RAM	48 (-41 %)	32 (-48 %)	24 (-38 %)

Legende: Minimum-Fps | Keine Aufzeichnung 1.920 x 1.080 | Aufzeichnung 1.280 x 720 (720p) | Aufzeichnung 1.920 x 1.080 (1.080p)

Settings: Intel P55/AMD 890GX, MSI Afterburner 2.2.0, Videoformat: MJPG Compression (100 % Quality), DDR3-1600-RAM; Win 7 x64, Geforce 275.33 (WHQL) **Bemerkung:** Die Prozessorleistung sowie die Zahl der Kerne haben den größten Einfluss auf die Gesamtperformance. Die Grafikleistung dagegen ist weniger relevant.

VIDEOS PER AFTERBURNER AUFZEICHNEN

Als VGA-Überwachungs- und Übertaktungs-Tool konzipiert, zeichnet der MSI Afterburner auch Spielevideos für Sie auf.

Im Video-Menü („Setting“, dann Reiter „Video capture“) haben Sie zunächst die Möglichkeit, das Format sowie die Qualität der Aufzeichnung zu bestimmen – unsere Empfehlung: MJPG-Kompression mit 100 % Qualität. Bei der Wahl der Framerate sollten Sie mindestens 30 Fps und maximal 60 Fps einstellen, damit Sie während der Aufzeichnung auch einigermaßen ruckelfrei spielen können. Stellen Sie anschließend unter „Multithreaded optimization“ „automatic“ ein und vergessen Sie nicht, auch den Sound mit aufzuzeichnen.

Capture Properties) steht erst ab der Version 2.2.0 Beta 3 zur Verfügung. Ein weiteres Manko: Der MSI-Afterburner zeichnet in der Version 2.2.0. Beta 3 nur Spiele im DX9-Renderpfad auf, daher nutzen wir für unsere Benchmarks auch die DX9-Version von **Dirt 3**. DX11-Aufnahmen sind erst mit der Version 2.2.0 Beta 5 (Download: http://goo.gl/MnkEr) möglich, die uns erst nach Redaktionsschluss erreichte.

VERSCHIEDENE AUFNAHMEVERFAHREN IM GRÖSSENVERGLEICH

Spiel	Länge in Sekunden	Aufnahmeprogramm/Einstellungen/Auflösung	Größe (Ausgabeformat)
Duke Nukem Forever Demo	12 Sekunden	Afterburner/Uncompressed/720p	832 Megabyte (AVI)
Duke Nukem Forever Demo	11 Sekunden	Afterburner/MJPG-Kopression, 100 % Qualität/1080p	368 Megabyte (AVI)
Duke Nukem Forever Demo	11 Sekunden	Afterburner/MJPG-Kopression, 100 % Qualität/720p	171 Megabyte (AVI)
Duke Nukem Forever Demo	11 Sekunden	Afterburner/MJPG-Kopression, 85 % Qualität/720p	39,9 Megabyte (AVI)
Duke Nukem Forever Demo	12 Sekunden	Afterburner/MJPG-Kopression, 25 % Qualität/720p	12,6 Megabyte (AVI)
Duke Nukem Forever Demo	12 Sekunden	Fraps/Full Size mit 30 Fps/720p	230 Megabyte (AVI)
Duke Nukem Forever Demo	11 Sekunden	Fraps/Full Size mit 30 Fps/1080p	462 Megabyte (AVI)
Dirt 3 (Benchmark Smelter)	46 Sekunden	Fraps/Full Size mit 45 Fps/720p	1,45 Gigabyte (AVI)
Dirt 3 (Benchmark Smelter)	46 Sekunden	Fraps/Full Size mit 45 Fps/1080p	3,09 Gigabyte (AVI)

WELCHE HARDWARE IST NÖTIG?

Viele aktuelle PC-Spiele fordern Ihre Hardware bereits stark. Wenn jetzt zusätzlich der Inhalt des Bildpuffers ausgelesen und via PCI-Express zum Prozessor transportiert werden soll, ist es leicht verständlich, dass Sie mit einem Mittelklassesystem keine Kombination aus flüssigen Spielen und einer Aufzeichnung in Full-HD (1.920 x 1.080) mit 30 Fps oder wie im Benchmark mit 45 Fps erreichen können. Hier muss High-End-Hardware her. Wie unsere Leistungsmessung zeigt, reduziert schon eine Aufnahme in 720p (1.280 x 720) die Gesamtleistung um fast ein Drittel, bei 1080p (1.920 x 1.080) sogar um die Hälfte. Dabei haben sowohl die reine MHz-Leistung als auch die Kernzahl der Prozessoren einen größeren Einfluss auf die Performance als die Grafikkarte. Eine Verdoppelung des Arbeitsspeichers dagegen führte bei unserem Test zu keiner messbaren Verbesserung der Fps-Rate. Als minimale Hardware-Anforderung könnte man folglich einen Phenom II X6 1090T/Core i5-2500K, eine GTX 570/HD 6950 und 4 Gigabyte Arbeitsspeicher nennen.

GRÖSSE VERSUS AUFLÖSUNG UND QUALITÄT

Ein wichtiger Faktor, den man beim Aufnehmen von Spielevideos nicht außer Acht lassen sollte, ist die Größe des fertigen Produkts. Wie in der Tabelle oben rechts zu sehen ist, belegt bereits eine elf Sekunden lange Aufzeichnung aus der **Duke Nukem Forever**-Demo mit dem MSI Afterburner inklusive Kompression und ohne Qualitätsverlust in 1080p (30 Fps) 368 Megabyte Festplattenplatz – eine Aufnahme ohne Datenkompression ist aufgrund der riesigen Datenmengen nicht zu empfehlen. Mit Fraps aufgezeichnet, ist das elfsekündige Video der Sequenz sogar 462 Megabyte groß, was an der geringeren Kompression des Tools liegt. Mit niedriger Auflösung und geringer Qualität werden auch die Videos deutlich kleiner, sehen dann aber längst nicht mehr so schön aus (siehe Beispielvideos auf Heft-DVD). Hier kommt ein weiterer nicht unerheblicher Aspekt ins Spiel. Da gerade bei längeren Aufnahmen eine Flut von Daten auf die Festplatte kopiert wird, ist es von Vorteil, diese auf eine Nicht-System-Partition oder – wie von uns bei der Anfertigung eines **Dirt 3**-Beispielvideos durchgeführt – eine separate SSD speichern zu lassen. Gerade letztgenanntes Verfahren sorgt bei der Nachbearbeitung in Verbindung mit viel Arbeitsspeicher für optimale Zugriffszeiten.

AUFZEICHNEN UND BEARBEITEN

Von der Theorie geht es jetzt zur Praxis. Mit der Vorgabe, unser **Dirt 3**-Video in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 ohne Qualitätverlust und mit DX11-Optik zu drehen, entschieden wir uns für die Vollversion von Fraps (3.4.5) als Aufnahme-Tool. Da unser Projekt beim Abspielen mit 30 Fps nicht realistisch genug wirkte, erhöhten wir die Framerate auf 45 Fps, auf eine Aufnahme mit einer achsenhalbierten Auflösung (Option: Half-Size) haben wir aus Qualitätsgründen bewusst verzichtet. Den Sound lieferte Windows 7 (Sound Capture Settings: Record Win7 Sound), bei „Loops Buffer Length“ entschieden wir uns für die Voreinstellung von 30 Sekunden. Das Resultat: drei **Dirt 3**-Videosequenzen mit 26, 47 und 51 Sekunden Länge, die zusammen 6,16 Gigabyte groß sind.

Um die einzelnen Teile zu einem Film zusammenzufügen und diesen in ein platzsparendes Format umzuwandeln, wird ein Videobearbeitungs-Tool benötigt. Neben kostenpflichtigen Profi-Programmen wie Sony Vegas oder Adobe Premiere bietet Microsoft den kostenlosen Windows Life Movie Maker an (http://goo.gl/Ts4In), der Videos ins platzsparende WMV9-Format wandelt und sich für unsere Zwecke bestens eignet. Um Probleme mit Videocodecs auszuschließen, laden Sie sich vorher das „Windows 7 Codecs“-Paket herunter (http://goo.gl/NjQta), welches das Abspielen von Video-Dateien nahezu aller Formate erlaubt.

WIE UND WO PRÄSENTIEREN?

Sind alle Teile zusammengefügt sowie Vor-, Abspann und Texteinblendungen erstellt (siehe Kurzanleitung unten), muss der Film „nur noch“ gespeichert werden. Hier spielt die Größe der Datei wieder eine bedeutende Rolle. Abhängig von den vom Live Movie Maker gewählten Voreinstellungen oder der manuell eingestellten Auflösung, Bitrate und Soundqualität fällt auch die Größe des finalen gerenderten Videos von zwei Minuten Länge aus. Unser Film ist nach dem Wandeln in 1080p (24 kBit/s) 368 MB groß – mit einer Auflösung von 854 x 400 und einer Bitrate von 5 kBit/s schrumpft die Größe auf 85,8 MB. Zusätzlich bietet der Movie Maker nicht nur die Möglichkeit, das fertige Werk per Mausklick auf Youtube oder Facebook hochzuladen, er schlägt auch Auflösungen und Bitraten vor, damit das Video die Größenlimits der Anbieter für das Hochladen von Filmen nicht überschreitet. ❑



FILME MIT DEM WINDOWS LIVE MOVIE MAKER BEARBEITEN

EINZELNE VIDEOS IMPORTIEREN UND ZUSAMMENSETZEN

Mit „Videos und Fotos hinzufügen“ fügen Sie einzelne Filme in den Windows Live Movie Maker ein, der diese automatisch zu einem kompletten Video zusammensetzt.

ÜBERBLENDUNGEN UND EFFEKTE AUSWÄHLEN SOWIE VOR- UND ABSPANN ERSTELLEN

Unter dem farblich markierten Reiter „Videotools“ finden Sie visuelle Effekte für Überblendungen. Die „Texttools“ helfen beim Einfügen/Bearbeiten von Texteinblendungen.

QUALITÄTSEINSTELLUNGEN DES FINALEN VIDEOS IM WMV-FORMAT FESTLEGEN

Speichern Sie das Video mit einer der vorgegebenen Einstellungen oder legen Sie Bild- sowie Bitrate, Audioqualität und Auflösung selbst fest („Benutzerdefinierte Einstellungen erstellen“).

Test: Joy-IT Gaming PC X6 1055

Von: Frank Stöwer

Spieletauglicher Komplett-PC mit nützlichen Extras, aber Lautstärkeproblemen

Für einen Anschaffungspreis von 1.000 Euro schnürt der Hersteller Joy-IT ein PC-Paket, das den Anforderungen fast aller aktuellen Spiele gewachsen ist und sogar noch einige interessante Dreingaben wie eine Transporthalterung für die Grafikkarte (siehe Bild unten) oder eine Docking-Station auf der Gehäuseoberseite für SATA-II-Festplatten respektive auf Flash-Speicher basierenden Solid State Disks (SSDs) zu bieten hat. Das Innere des luftdurchlässigen Gehäuses wirkt aufgeräumt, alle Kabel sind optimal verlegt und die Positionierung des Netzteils am Gehäuseboden sorgt dafür, dass die warme Abluft direkt aus dem PC befördert wird. Ebenfalls positiv: das Cooler-Master-System zum Einbau weiterer Festplatten oder optischer Laufwerke.

Während der Sechskernprozessor sowie die großzügige Bestückung des Gaming-PC X6 1055 mit 8 Gigabyte Arbeitsspeicher eine optimale Spiele-Performance garantieren, ist die HD 6870 von Powercolor mit Standardtakt bei sehr fordernden DX11-Spielen wie **Crysis 2** mit „Ultra"-Grafikeinstellungen oder **Dragon Age 2** in der Full-HD-Auflösung überfordert. Hier wäre die deutlich flottere HD 6970 die bessere Wahl für einen Spiele-PC der 1.000-Euro-Klasse gewesen. Ähnliches gilt auch für den Prozessorlüfter, der für die unerträgliche Lautstärkenentwicklung von 4 Sone im 2D- und 10,1 Sone im 3D-Modus bei Spielen verantwortlich ist. Jeder günstige Turmkühler, beispielweise der Arctic Cooling Freezer 13 Pro (ca. 25 Euro), arbeitet hier deutlich leiser. Neben diesem Hauptkritikpunkt haben wir jedoch nur noch Kleinigkeiten zu bemängeln, etwa die nicht partitionierte Festplatte sowie eine nicht optimale RAM-Bestückung (siehe unten). ❑

JOY-IT GAMING PC X6 1055

Hersteller (Webseite)	Joy-IT (www.joy-it.net/)/u. a. erhältlich bei Conrad
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 1.000,-/gut bis befriedigend
Garantie/Rückgaberecht	24 Monate/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Phenom II X6 1055T (2,8 GHz/Turbo: 3,3 GHz)
Grafikkarte	Powercolor Radeon HD 6870, 1.024 GB VRAM
Hauptplatine	Gigabyte 870A-UD3 (Sockel AM3/AMD 870/SB850), 2x USB 3.0, 6x SATA 6 GB/s, 2x SATA 3 GB/s
Festplatte	Western Digital Caviar Black 1.000 GB, SATA 6 GB/s
Speicher	4x Kingston ValueRAM DIMM 2GB PC3-10667U CL9 (DDR3-1333) insgesamt 8 GByte
Netzteil	LC-Power Silent Giant LC6550GP2 Green Power 550W
CPU-Kühler	AMD-Boxed-Kühler
Gehäuse	Cooler Master CM 690 II Advanced (Front: 2x USB, E-SATA, Audio)
Optisches Laufwerk	Samsung SH-S223C2 22x DVD-RW SATA
Gehäuselüfter/Sonstiges	140 mm Front, 120 mm Rücks./SATA-II-Docking-Station
Betriebssystem	Windows 7 x64 Home Premium
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	4,0 Sone/43,5 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	10,1 Sone/56,8 dB(A)
Temperatur 2D Grafikchip/Prozessor	40/47Grad Celsius (CPU-Temperatur hochgerechnet, da keine genaue Messung möglich)
Temperatur 3D Grafikchip/Prozessor	60/66 Grad Celsius (CPU-Temperatur hochgerechnet, da keine genaue Messung möglich)
Leistungsaufnahme 2D	88,7 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufn. **Crysis** (Iceloop)	Maximal 262 Watt
Spieleleistung Gesamtnote	Gut
Aufrüstbarkeit	Gut
Fazit	+ Nützliche Extras, allgemeine Spieleleistung
	+ Optimal verkabelt/Ausstattung Gehäuse
	- Sehr hohe Lautstärkenentwicklung 2D+3D
	Wertung: 2,25

SPIELETAUGLICHKEIT

	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	1.920 x 1.080
Crysis 2 (DX 9 „Ultra")	grün	grün	gelb
Crysis 2 (DX 11 „Ultra")	grün	gelb	rot
CoD: Black Ops (DX9, 4x AA)	grün	grün	grün
Dirt 3 (DX11, 4x AA)	grün	grün	grün
The Witcher 2 (DX)	grün	grün	grün
Dragon Age 2 (DX11, 4x AA)	grün	grün	gelb
Legende	Uneingeschränkt spielbar (grün)	Mit Detailreduktion spielbar (gelb)	Nicht spielbar (rot)

* „Über-Sampling" aus

Phenom II X6 1055T (2,8 GHz/Turbo: 3,3 GHz) mit AMD-Boxed-Kühler
Der eingebaute Phenon II X6 1055T besitzt genügend Rechenleistung für alle aktuellen Titel und sorgt dank sechs Rechenzentralen im Vergleich mit einem Vierkerner bei einigen Titeln wie **Battlefield: Bad Company 2** oder **Dirt 3** für einen Leistungszuwachs von 26 respektive 12 Prozent. Leider montiert Joy-IT den sehr lauten Boxed-Kühler auf den Sechskerner.

Vollbestückung: 4x 2 Gigabyte Kingston-Speicherriegel (DDR3 1333)
Da der PC mit einer 64-Bit-Variante von Win7 ausgeliefert wird, können die 8 GB RAM auch genutzt werden – Win7 32 Bit kann maximal 3 bis 3,5 GB Speicher verarbeiten. Im Sinne der Aufrüstbarkeit wäre es jedoch besser gewesen, den Rechner mit zwei 4-GB-Riegeln statt vier 2-GB-Modulen zu bestücken, da so zwei Steckplätze frei geblieben wären.

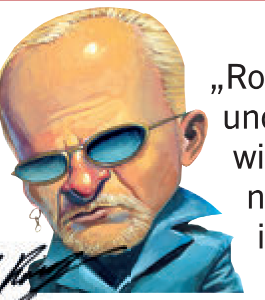
Radeon HD 6870 mit zusätzlichem Grafikkartenhalter
Die HD 6870 von Powercolor arbeitet mit Standardtakt von 900 MHz/1.050 MHz (Chip/Speicher). Der Lüfter geht effizient zu Werke, sodass die Grafikchiptemperatur unter 3D-Last bei gerade mal 66 Grad liegt. Ein nützliches Extra ist der manuell modifizierbare Grafikkartenhalter. Dieser fixiert auch Karten mit sehr langen Platinen und sichert sie optimal, falls Sie Ihren PC beispielsweise oft auf eine LAN-Party transportieren.

Spezielle Einbaurahmen für das schnelle Nachrüsten von 3,5-Zoll-Festplatten
Dank des speziellen Einbausystems lassen sich 3,5-Zoll Festplatten – ein Spezialrahmen eignet sich sogar für den Einbau einer 2,5-Zoll-HDD/SSD – einfach einbauen. Oberhalb der Gehäusefront befindet sich zusätzlich eine Docking-Station für SATA-II-Festplatten.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Rosshirt, Reihenhaus, Natur und Nachbarn – Begriffe, wie sie gegensätzlicher nicht sein könnten, wie ich schon in der letzten Ausgabe andeutete."

Die Sommerzeit lädt dazu ein, den Grill mit Frischfleisch und den Garten mit Freunden zu bestücken. Das Leben könnte so schön und einfach sein, wenn es keine Nachbarn und keine Hausordnung gäbe. Diese besagt zumindest, dass ein Grill nicht einfach so auf der Terrasse vor dem Haus zu stehen hat, sondern mindestens zehn Meter von der Hauswand entfernt sein muss, damit kein Wurstduft vegetarische Nachbarn stören möge. Damit könnte ich ja noch halbwegs leben, allerdings hat eine unglückselige Verkettung baulicher Maßnahmen und natürlichen Wildwuchses dazu geführt, dass mein Garten zwar 20 Meter lang ist, sich aber in der hinteren Hälfte ein marodierender Pflaumenbaum frech breitmacht.
Das würde ja nicht weiter beim Grillen stören. Leider hat ein Baum auch die unerfreuliche Eigenschaft, allerlei Lebensformen zu beherbergen, wobei das gefiederte Viehzeugs einem zünftigen Grillabend am meisten hinderlich ist. Angeblich sollen Vögel ja keine Kontrolle über ihren Schließmuskel haben, da dies im Laufe ihrer Evolution nie von Bedeutung war. Welcher Depp denkt sich so etwas aus? Jeder, der ein schwarzes Auto hat (so wie ich) oder ein schwarzes Motorrad (so wie ich), durfte schon die Erfahrung machen, dass die Biester sehr wohl Kontrolle darüber haben und es zumindest so lange zurückhalten können, bis ihr gefiederter Ar… äh … Po sich direkt über dem Fahrzeug befindet. Offenbar ist solch ein Ziel aber noch zu leicht und stellt keine richtige Herausforderung dar. Ein Steak auf einem Grill aus sechs Metern Höhe zu treffen ist hingegen anspruchsvoller und besonders Tauben entwickeln da mit ihrem Hinterteil eine schier unglaubliche Treffsicherheit. Einzelne Exemplare bringen sogar das Kunststück fertig, mit nur einem Versuch eine winzige, fränkische Bratwurst zu treffen, was bei Vögeln immer zu anerkennendem Gezwitscher und Gegurre und bei mir zu spontanem Ausdruckstanz führt.
Hausordnung hin, Nachbarn her – dann stell ich den Grill eben auf die Terrasse, die halbwegs vogelsicher ist. Kaum liegt die erste Wurst auf dem Feuer, meldet sich auch schon wortschwallartig Herr Nachbar, um mich auf die staatszersetzende Illegalität meines schändlichen Tuns hinzuweisen. Ich trat die Flucht nach vorne an. Hierbei handele es sich keineswegs um unzulässiges Grillen, sondern um die mir zugesicherte, freie Ausübung meiner Religion. „Und der Priester soll sie auf dem Altar in Rauch aufgehen lassen: eine Speise des Feueropfers [ist es] als wohlgefälliger Geruch. Alles Fett gehört dem HERRN."
Damit habe ich ihn entweder so erschreckt, dass es eine Weile angenehm still war, oder er befürchtete, in der Hölle zu schmoren.
Ein paar Tage war die Lage zumindest entspannt – bis das nächste Wochenende kam. Drei Freunde besuchten mich und weil es noch zu früh zum Essen war, bereitete ich Kaffee zu, während mein Besuch im Garten wartete. Frau Nachbarin lag bis zu diesem Zeitpunkt noch in der Sonne – mit einem Bikini mangelhaft bekleidet. Noch ehe der Kaffee fertig war, vernahm ich anerkennende Pfiffe und lautstarke, lobende Bemerkungen über die Anatomie der Guten und herbe Kritik an der unangebrachten Fülle und mangelnder Transparenz des Stoffes. Den Rest konnte ich nicht mehr verstehen, weil urplötzlich und grundlos Frau Nachbarin zu kreischen anhub und Herr Nachbar in nicht minder lautes Gebrüll ausbrach.
Nachbarn sind merkwürdige und sehr, sehr laute Wesen!

Wüste PC Games

„Ich hätte damit ja Gott weiß was anstellen können."

Moin Rossi, du alter Zipfelklatscher!
Ich möchte mich mit einem Foto als PC-Games-Leser des Monats bewerben, das ich vor einigen Wochen im Dubai-Urlaub gemacht hab – und zwar genau vor dem Burj Khalifa, dem mit 828 Metern größten Gebäude der Welt! Eigentlich wollte ich ein Foto von der Aussichtsplattform auf ca. 600 Metern mit der PC Games machen, aber leider hat mich die Security dort damit nicht durch den Sicherheitscheck gelassen, ich hätte damit ja Gott weiß was anstellen können. Und dem indischen Personal auf Englisch zu erklären, warum ich unbedingt mit der PC Games ein Foto dort oben machen will, obwohl ich doch meine Freundin dabeihatte, mit der ich da oben eines hätte machen können, wäre mir wahrscheinlich eh nicht gelungen. Na ja, anderes Land, andere Sitten – ist bei euch in Bayern ja auch nicht anders. Ich hoffe, dir gefällt das Bild und es kommt in die engere Auswahl, immerhin musste ich dafür bei 42 °C und extrem hoher Luftfeuchtigkeit so weit laufen, dass der ganze Turm aufs Bild gepasst hat – ein Wunder, dass sich die PC Games nicht ge-

ROSSIS RACHE AN **HERRN DABRÜCK**

Rossi: Sehr geehrter Herr Dabrück, ich bedaure sehr, dass Sie eine unserer Vollversionen kauften, die auf Ihrem PC nicht funktioniert. Im Normalfall beruht dergleichen auf kleinen Missverständnissen und solche Probleme können meist mit einer einzigen E-Mail beseitigt werden. Leider ist Ihr Fall kein Normalfall. Dass es laut Ihrer Aussage unmöglich an Ihrem PC liegen kann, der ein neueres Modell mit Windows 7 ist, nehme ich zur Kenntnis, erspare mir aber jeden Kommentar dazu. Dass das Programm fehlerhaft ist, würde ich spontan auch ausschließen. Ihrer ruppig hervorgebrachten Forderung, Ihr soeben erworbenes Spiel gegen eine auf Ihrem PC lauffähige Version umzutauschen, kann leider nicht entsprochen werden. Und genau hier liegt auch das grundsätzliche Problem. Ihre Beziehung zu zeitlichen Abläufen ist leider nicht kompatibel zur vorherrschenden Technik! Das Spiel **Dime City** erschien 1995 und ist zweifellos ein echter Klassiker. Wenn Sie es kürzlich erworben haben, bewundere ich Ihren Spürsinn. Ich hielt es für ausgestorben. Zwar waren Sie durchaus in der Lage, dem Cover die E-Mail-Adresse zu entnehmen, an die man sich bei Problemen wenden kann, doch leider ging Ihr Scharfsinn nicht so weit, die Zeichenfolge „geeignet für Windows 98 und ME" in einen logischen Zusammenhang zu bringen. Entgegen Ihrer Annahme sind wir keineswegs verpflichtet, bei jedweder Software eine Kompatibilität zu allen künftigen Betriebssystemen zu garantieren, geschweige denn entstandene Kosten zu erstatten. Übrigens gaben wir auch damals den Kaufpreis in einer anderen Währung an. Von Euro und Windows 7 war zu dieser Zeit noch keine Rede. Dazu hätte es bewusstseinserweiternde Drogen gebraucht.
Dessen ungeachtet kann Ihrer Reklamation leider nicht entsprochen werden, da das Spiel keine Fehlfunktion aufweist. Lediglich Windows 7 kann mit diesem Spiel nicht umgehen, womit die richtige Adresse für Ihre Beanstandung Microsoft wäre.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

wellt hat. Ich bin ja stark dafür, dass du mal deine eigene Online-Koch-sendung ausstrahlst!

Viele Grüße und guten Stuhl-gang: Uwe aus Stuttgart

Wenn du die PC Games gerollt in der geballten Faust mit dir herumträgst, brauchst du dich auch nicht zu wundern, wenn Sicherheitsleute ein wenig hysterisch reagieren. Das ist bei uns in Bayern genauso wie in allen anderen Ländern! Du hättest auf die freundlichen Inder hören sollen. Auch wir hätten nichts dagegen gehabt, wenn du uns statt dir samt der PC Games ein Foto deiner Freundin geschickt hättest. Aber was so ist, ist nicht anders und das Bild des Turmes hat ja auch was Eindrucksvolles. Wegen der läppischen Temperaturen und der Luftfeuchtigkeit wird sich unsere Zeitschrift auch bestimmt nicht zu ihrem Nachteil verändern. Selbst unter Wasser scheint sie offenbar erstaunlich lange widrigen Umwelteinflüssen zu trotzen, wie uns bereits ein Leser eindrucksvoll bewies. Ich vermute, dass irgendwann einmal Archäologen fassungslos in einer nahezu intakten PC Games blättern und sich wundern, welche Fragen die Menschheit damals bewegten.

Aliens und Unterhosen



Sehr geehrter Herr Rossi,

ich habe festgestellt, dass ihr eure Redakteure wie eure Unterhosen wechselt. Aus welchem Grund? Und wo ich gerade schon mal dabei bin, dir eine Mail zu schreiben: Glaubst du eigentlich, dass es außerirdisches Leben (das man durchaus mit dem modernen Menschen vergleichen könnte) gibt?

Mit freundlichen Grüßen: Alexander Mahøne

Ich persönlich glaube ja eigentlich nicht, dass es außerirdisches Leben gibt, das man halbwegs mit uns vergleichen könnte, aber wenn ich in meinem bevorzugten Straßencafé sitze und die Passanten beobachte, kommen mir immer öfter Zweifel.

Deiner Behauptung muss ich jedoch widersprechen. Es wäre extrem eklig, wenn wir unsere Unterhosen wie die Redakteure wechseln würden. Die Wegbeschreibung zum Verlagsgebäude könnte dann so klingen: „Verlassen Sie die Autobahn über die Ausfahrt Fürth und folgen Sie dem Geruch. Wenn Sie eine Wolke von Fliegen über einem Gebäude sehen, haben Sie Ihr Ziel erreicht.“

Der Horn

„Ich freue mich, selbst mal einen Fehler aufzuzeigen.“

Hallo,

ich lese Ihr Magazin schon länger und sehr gerne. Auch die Rubrik Horn des Monats hat es mir angetan. Daher freue ich mich, selbst mal einen Fehler aufzuzeigen. In der Ausgabe 06/11 findet sich auf S. 19 ein Fehler. Dort lautet der Name des heutigen Konstantinopels statt Istanbul Instanbul. Würde mich freuen, Herrn Sebastian Weber so zu einem Horn des Monats verholfen zu haben.

Mit freundlichen grüßen
S. Boes

Sehr geehrter Herr Boes,

vielen Dank für Ihren Hinweis. Sie haben natürlich recht – da ist dem Kollegen tatsächlich ein Rechtschreibfehler unterlaufen. Erschwerend kommt noch hinzu, dass er (der Rechtschreibfehler – nicht der Kollege) vom Lektorat übersehen wurde. Wenn Sie mir sympathisch wären, würde ich Sie glatt einladen, an einem typischen Produktionstag bei uns zehn Stunden lang Texte zu verfassen oder Texte zu korrigieren. Am Ende des Tages könnten wir dann zählen, was Ihnen entgangen ist. Der Volksmund sagt, dass der, der im Glashaus sitzt, keinesfalls mit Steinen werfen sollte. Und schon in einem kurzen Text ist Ihnen ein Lapsus unterlaufen, da hierzulande „Grüße“ nach wie vor der Großschreibung bedürfen. Weder beim Kollegen Weber noch bei Ihnen würde das den Horn des Monats rechtfertigen, wobei aber zumindest Ihnen der „Klugsche**er des Monats sicher ist.

Mit aufrichtiger Hochachtung:
R. Rosshirt

ROSSIS LEXIKON

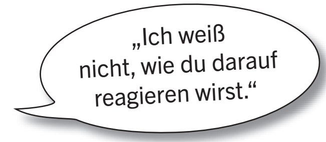
Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(F) Facebook

Online-Sammelstelle für kostenlose Spielchen und erschreckend uninteressante Nachrichten. Wer nur eine Handvoll Freunde bei Facebook hat, braucht dennoch nicht auf interessante Hinweise zu verzichten. „Lars ist gerade beim Schleglwirt zum Essen.“ Während mich Mitteilungen dieses Kalibers schon in eine tiefe Sinnkrise stürzen, macht es der Hinweis, dass 52 Leute dieses Großereignis gut finden, nicht gerade einfacher. Besonders gerne mag ich auch die ständigen Nachrichten, wer gerade was für irgendein Spielchen sucht oder abgibt. Sobald ich herausgefunden habe, wie man auch mit mehr als zehn Einträgen in der Freundesliste seine geistige Gesundheit behalten kann, werde ich noch erforschen, wozu das Ganze eigentlich gut ist.



Goldig



Hey Rainer,

ich spare mir mal das übliche Lob und stelle direkt meine Frage: Ihr hattet die Vollversion World of Tanks *auf DVD. Ich zock* World of Tanks *schon etwas länger und wollte eigentlich einen Clan aufmachen. Leider muss man dafür Geld investieren, was aufgrund meines Kontotyps unmöglich ist und sich auch nicht ändern lässt. Ich habe daher drei Bitten und hoffe, dass du mir mindestens eine davon erfüllen kannst:*

1. Könntet ihr vielleicht eine Vorteilsaktion zu WoT *machen, wo man dann 2.500 Gold bekommt,*

2. Wenn das nicht geht, könntet ihr dann von euren Hunderter-Bündeln € 9,95 lockermachen, euch das Gold kaufen und mir dann schenken?

oder 3. Ihr habt euch doch sicherlich, als ihr WoT *gezockt habt, ein bisserl Gold geholt. Davon habt ihr doch bestimmt noch was übrig, das könnt ihr mir schenken.*

Wenn du mir das Gold geben würdest, wäre ich dir dafür seeehr dankbar. Ich weiß nicht, wie du darauf reagieren wirst, ich hoffe aber prositiv.

MfG, Daniel

Sobald ich herausgefunden habe, was „prositiv“ bedeutet, werde ich dir mitteilen, ob ich so darauf reagiert habe. Bis es so weit ist, können wir uns ja zusammen ein paar philosophische Gedanken über das Leben machen. Es wird immer so sein, dass man Wünsche hat und nicht in der Lage ist, sie sich zu erfüllen. Man könnte sich jetzt aufraffen und eine Lösung dieses Dilemmas suchen oder man kann mit weinerlicher Stimme andere um Hilfe angehen, wobei diese Methode umso schlechter funktioniert, je weniger man den anderen persönlich kennt. Wenn man sich gar nicht kennt, so wie in unserem Fall, sollte man stets davon ausgehen, dass die Chance gegen null tendieren wird. Das ist jetzt keines-

wegs persönlich gegen dich gerichtet, ehrlich nicht. Aber es gibt so viele Menschen, die **WoT** spielen und die wir auch nicht kennen. Sollen wir denen allen etwas schenken oder nur dir? Und wenn wir dir etwas schenken – was würdest du daraus lernen? „Ich muss nur weinerlich quengeln, um zu erhalten, was ich will!“ Mit solch einer Einstellung wirst du im Leben nicht allzu weit kommen, was ich ganz und gar nicht verantworten kann. Ein Sprichwort, das dem Schriftsteller Stefan Schoblocher zugeschrieben wird, sagt: „Der Mensch wächst mit seinen Aufgaben.“

Hail to the King, Baby!

„Immerhin verteidigen wir die fränkische Grenze zu Hessen.“

Servus Rainer,

wie jeden Monat sehe ich mir deine Folge „Rossis Welt“ zuletzt an. Warum? Na, das Beste kommt doch bekanntlich zum Schluss. Deine Duke-Euphorie kann ich nur allzu gut nachvollziehen, da ich bereits im Kindesalter die ersten beiden Teile gespielt habe. Der Duke hat mich also mein Leben lang begleitet. Und nun, nach 14 Jahren langen Wartens, kann ich es immer noch nicht fassen, dass ich den sagenumwobenen, legendären vierten Teil endlich in meinen Händen halte. Natürlich habe ich mir die „Balls of Steel“-Edition geholt, auch wenn einige meinten, das wäre reine Geldverschwendung. Ich finde, nach 14 Jahren kann man sich das ruhig gönnen. Wenn du dein ***Duke Nukem****-Zubehör wie Handschuhe und Shirt an einen Leser weitergibst, verspreche ich dir, dass diese bei mir bestens aufgehoben sind und einen ehrenvollen Platz in meiner Sammlung erhalten. Ich versichere dir, dass ich dein Geschenk auch nicht an den Meistbietenden auf Ebay verscherbeln werde. Einem Landsmann aus der nordfränkischen Region wirst du doch sicherlich vertrauen, oder? Immerhin verteidigen wir die fränkische Grenze zu Hessen. In diesem Sinne:*

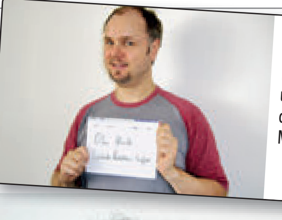
HAIL TO THE KING, BABY!

Christian

Vielen Dank für deine einleitende Schmeichelei. Auch wenn ich solche Lügen schnell durchschaue, lese ich sie hin und wieder doch sehr gern. Deine E-Mail hat mein Herz gerührt und besagtes Zubehör soll in Bälde in deine Sammlung Einzug halten. Der Satz mit der auszuschließenden Verwertung auf Ebay hat übrigens auch dazu beigetragen. Du musst mir jetzt nur noch zwecks Versendung deine Anschrift mitteilen, denn persönlich traue ich mich momentan nicht so nah an Hessen heran, was jedoch eine ganz andere, sehr tragische Geschichte ist.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

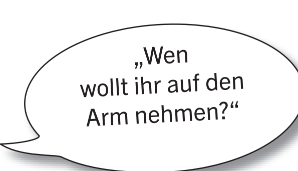


Vormonat: Unseren Olli haben fast alle richtig geraten und per Los geht der Preis an Steffi Maurer.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

Der Duke



Sehr geehrter Rossi,

als ich erfuhr, welche unverschämt schlechte Wertung ihr ***Duke Nukem Forever*** *gegeben hat, bin ich kurz ohnmächtig geworden!!! Wen wollt ihr auf den Arm nehmen??? Hiermit beantrage ich im Namen aller* ***DNF****-Fans eine Abstimmung. Es muss einen neuen TEST geben!!!!!!*

Mit freundlichen Grüßen,

Alexander

Hallo liebe Alexander,

vielen Dank für deine E-Mail, obwohl ich mich doch sehr über deinen für ein Mädchen ungewöhnlichen Vornamen wundere. Zudem dürfte der Duke bei euch Mädchen als liebster Spieleheld auch nicht allzu verbreitet sein. Hier bist du offenbar auch eine Ausnahme. Willkommen unter uns Männern, auch wenn wir in vielen Belangen anders reagieren als ihr Mädchen. Wir werden nicht ohnmächtig, wollen niemanden in den Arm nehmen, kreischen nicht hysterisch, werfen nicht mit Satzzeichen um uns und scheren uns einen feuchten Dreck um irgendwelche Wertungen, wenn es um den Duke geht. Der Duke ist und bleibt Kult – egal mit was für Zahlen da jongliert wird!

Urlaubsort

„Mein Favorit ist dabei Großbritannien.“

Hallo Rossi,

da ich bei den Personenrätseln bisher nicht so erfolgreich war, versuche ich es mal mit dem Urlaubsrätsel. Deine Hinweise sind zwar ziemlich allgemein gehalten und sehr subjektiv, aber dennoch habe ich zwei Ideen. Mein Favorit ist dabei Großbritannien. Jetzt könnte man zwar mit Recht behaupten, dass Großbritannien eine Insel ist, aber es gibt eine Reihe von schönen Halbinseln, die durchaus infrage kämen. Als Zweites hatte ich grob Kroatien als Idee, da die Attribute auch passen würden.

Viele Grüße: Oliver

Ich hab aber auch die hervorragende Küche erwähnt. Ein Umstand, der für mich bei der Wahl des Urlaubsortes von elementarer Bedeutung ist, wie man leider unschwer erkennen kann. Gute Küche und Großbritannien: zwei Begriffe, die ich unmöglich in einem Satz unterbringen kann, der keine Verneinung enthalten soll. Ein mysteriöses, ungeöffnetes Päckchen samt seinem unbekannten Inhalt wartet somit noch immer auf seinen neuen Besitzer.

Knapp vorbei am Urlaubsort

„… nur welcher Bereich, das ist fraglich.“

Aufgrund der Tipps scheint es nun die iberische Halbinsel zu sein, nur welcher Bereich, das ist fraglich. Als verwirrend kann man sowohl Spanisch als auch Portugiesisch bezeichnen. Kochen tun sie in der Extremadura recht gut, vor allem ist der Pata-Negra-Schinken herrlich; deshalb behaupte ich mal, dass du dort warst. Aber mit der iberischen Halbinsel bin ich mir sehr sicher.

Grüße, Andi

Oh – ein Kenner! Ja, der Pata Negra ist in der Tat ausgesprochen köstlich und würde schon alleine die Anreise rechtfertigen. Und über die Qualität der Küche dieser Region sind wir auch einer Meinung. Insofern bist du mir zwar halbwegs sympathisch, aber richtig geraten hast du leider dennoch nicht. Allerdings warst du knapp davor und hast das Ziel nur um wenige Kilometer verfehlt. Bezüglich der Sprachen hast du auch vollkommen recht, wobei

Portugiesisch für Ungeübte deswegen so verwirrend ist, weil es sich immer etwas wie Spanisch anhört, aber dennoch eine andere Sprache ist. Jetzt sollte die Lösung aber wirklich einfach sein, oder? Der Plunder muss endlich runter von meinem Schreibtisch!

Oh, WoW!

„Könntet ihr mich da etwas unterstützen?“

Hallo PC Games,

*ich möchte eine Webseite zu **WoW** machen, auf der es viele News und auch ein Forum gibt. Leider kann ich nicht selbst programmieren. Könntet ihr mich da etwas unterstützen? Und wenn die Seite dann fertig ist, darf ich dann die News von euch verwenden? Ihr dürftet im Gegenzug auf meiner Seite Werbung für PC Games und buffed machen.*

Viele Grüße:
Jan Hendrich

Oha – eine Seite über **WoW**. Das nenne ich mal eine gute Idee! Warum ist da noch niemand vorher darauf gekommen? Natürlich sind wir gerne bereit, solch ein innovatives Vorhaben zu unterstützen, vor allem, wenn es so überaus umfassend vorbereitet wurde. Unsere News können Sie in dem Fall natürlich gerne verwenden. Dass wir für diese News Redakteure angestellt haben, die auch bezahlt werden müssen, braucht Sie ja nicht zu interessieren, wir verschenken gerne unsere Waren. Die technische Seite wird sich auch lösen lassen. Setzen Sie sich am besten kurz persönlich mit unseren Programmierern zusammen, die Ihnen gerne ein paar Vorschläge unterbreiten werden. Im Anschluss daran können Sie sich ja noch von unseren Redakteuren mit geeigneten Inhalten versorgen lassen. Kommen Sie persönlich an einem Ihnen genehmen Werktag zwischen 10 und 17 Uhr vorbei – Terminvereinbarung ist nicht nötig.

PS:

Kommen Sie nackt!

Eat and read

Heute: Spaghetti al Tonno

Wir brauchen:

- 500 g Spaghetti
- 100 ml Olivenöl
- 2-3 Chilischoten
- 500 g Tomaten aus der Dose
- Zwei Dosen Thunfisch in Olivenöl
- Basilikum
- Rosmarin

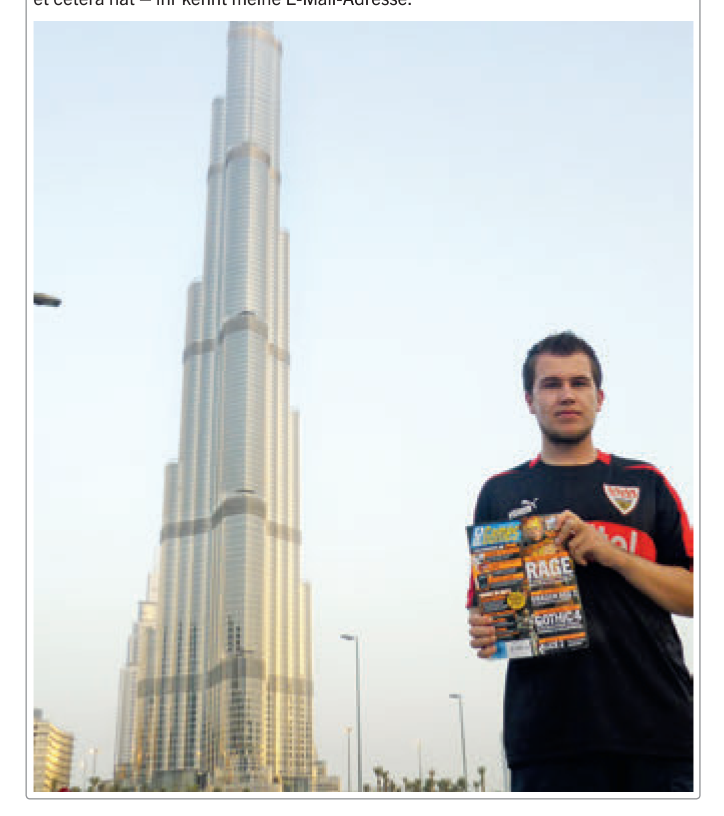
Heute gibt es wieder einen echten Klassiker der italienischen Küche. Wir machen Spaghetti al Tonno. In reichlich Salzwasser kochen wir die Nudeln al dente. Die Tomaten, die Chilischoten und die Kräuter (sorry, sind leider notwendig, ohne sie schmeckt es fad) hacken wir klein und geben sie zusammen mit Olivenöl, Pfeffer und Salz in eine Pfanne, wo wir das Ganze ungefähr zehn Minuten bei kleiner Hitze ziehen lassen. Achtung: Auf gar keinen Fall zu heiß werden lassen, sonst schmeckt das Olivenöl bitter. Danach wandern auch die Nudeln und der klein gehackte Thunfisch in die Pfanne. Gut vermischen und noch ein bis zwei Minuten ziehen lassen. Fertig.
So weit das Originalrezept. Ich persönlich wandle es meist dahingehend ab, dass ich vorher den Thunfisch in der Pfanne anbrate. In die Pfanne gebe ich noch eine zerdrückte (aber ungeschälte) Knoblauchzehe. Wenn der Thunfisch etwas angebräunt ist, lege ich ihn zur Seite und entferne die Knoblauchzehe. Der Rest ist so wie beim Originalrezept.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

LESER DES MONATS

Uwe Rimner, das höchste Gebäude und die beste Zeitschrift der Welt auf einem Bild

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Hexbugs

Die Hexbugs sind kleine Roboter mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Als sie hier ankamen, legten sie sofort Teile der Redaktion lahm. Erwachsene (!) Männer scharten sich um fünf kleine, elektronische Krabbeltiere, gaben kluge Kommentare zu deren verschiedenen Arten der Fortbewegung ab und bastelten Parcoursstrecken für die Biester. Die Hexbugs sind das ideale Spielzeug für den nerdigen Schreibtisch. Jeder der Krabbler verfügt über seine ganz speziellen Fähigkeiten und reagiert auf seine eigene Weise auf die Umwelt. Gemein ist ihnen nur eines: Sie sind dafür berüchtigt, Arbeitszeit zu vernichten.

http://www.getdigital.de



Im nächsten Heft

❑ Reportage

Gamescom 2011



Köln ruft – und auch dieses Jahr werden wieder hunderttausende Fans in die Domstadt reisen, um die neuesten Games hautnah zu erleben. Wir berichten ausführlich von der Spielemesse!

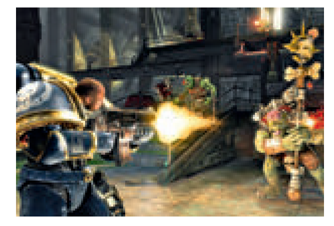
❑ **Test**

Deus Ex: Human Revolution | Der dritte Teil der kultigen Shooter-Reihe ist endlich fertig!



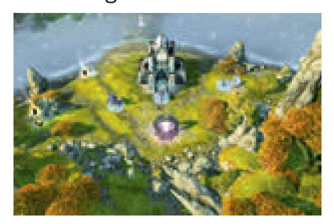
❑ **Test**

Warhammer 40k: Space Marine | Nehmen Sie es mit Horden mies gelaunter Orks auf!



❑ **Test**

Might & Magic Heroes 6 | Ein Fest für Fans ausufernder Rundenstrategie-Knobeleien.



❑ **Vorschau**

Diablo 3 | Wir besuchen Blizzard und spielen das Action-Rollenspiel ausführlich an!



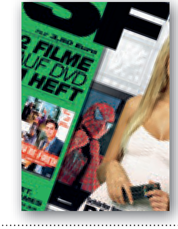
PC Games 09/11 erscheint am 31. August!

Vorab-Infos ab 27. August auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Großes Kühlungs-Special – So bleibt der PC auch im Hochsommer eiskalt. Außerdem: USB-Sticks unter 30 Euro im Test.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Titelthema: Tablets und Smartphones – massig Mobilneuheiten im Vergleichstest. Mit zwei Topfilmen: **Faculty** und **Red Line**!



computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Sebastian Baier, Michael Hanisch, Sebastian von Harsdorf, Sven Lüdecke, Tobias Weituschat
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.